

МЕРТВЫЕ ЗЕМЛИ D20

2005

МЕРТВЫЕ ЗЕМЛИ D20.

V1.1 (исправленная и дополненная)

Текст сеттинга: John Goff, John R. Hoppler, Shane Lacy Hensley.

Дополнительные материалы: Hal Mangold, Mario Lee Bansen III

Редактирование и сборка: Shane Lacy Hensley

Обложка: Pete Venters

Художники: Steve Brayant, Mike Chen, Paul Daly, David Deitrich, Kim DeMulder, Geoff Hassing, Ashe Marler, Allan Nunis, Richard Pollard, Jeff Rebner, Jay Rozen, Ron Spencer, Loston Wallace

Дизайн обложки: Chris Libey

Тестеры и советчики: Patrick Phalen, Jason Needham (Baron Samedi), Eric Avedissian, особая благодарность «Funky Bunch», Mark Metzner, Eric Lee, Trevor Lee, Brayan Maloney, Scott Nethery

Лого: Ron Spencer

Специальное спасибо: Graveyard Greg, Mario Lee Bansen III, Tim Brown, Greg Gorden, Matt & Marty & Helen Forbeck, Ann Kolinsky, Christy Hopler, Jay & Amy Kyle, Chris Libey, Hal Mangold, Chris Peterson и парни из Fantasy Flight, Richard Pollard, Zeke Sparkes, Matt Tice, Maureen Yates, John & Mary Zinser, а также John Zinser старший.

Мертвые Земли созданы **Shane Lacy Hensley**.

Посвящается: Новому Ронану. Моему маленькому ковбою.

Мертвые Земли, Таинственный Запад, Бульварные Романы, Великие Железнодорожные войны, Лого Мертвых Земель, и лого Pinnacle, все персонажи и содержание данной книги являются торговыми марками Pinnacle Entertainment Group.

PEG 1110 – Deadlands D20 Core Rules

2001(c) Pinnacle Entertainment Group. Все права защищены.

P.O. Box 10908, Blacksburg, VA – 24062 – 0908. WWW.PEGINC.COM

Перевод: Mr.Garret

ravenloft@mail.ru

НОВЫЙ МАТЕРИАЛ ПО МЕРТВЫМ ЗЕМЛЯМ МОЖНО НАЙТИ ЗДЕСЬ

(WWW.DEADLANDS.BY.RU и WWW.GRAYCARDINAL.NAROD.RU)

Посвящается: Чарльзу Бронсону – вестерн-герою моего детства.

MDT010 © 2005, **Eternal Order**

ЧАСТЬ 1.

ЭПИТАФИЯ ТУМБСТОУНА

Редакция 1877

Хочешь верь, хочешь нет

Всего 10 центов

КОЛОНКА РЕДАКТОРА

Привет тебе, далекий друг! Наше издание называется Эпитафия Тумбстоуна, и только на его страницах ты сможешь узреть свет правды, который несет наша газета в необразованные массы обычных обывателей. Меня зовут Лесси О'Малли. Хотя, временами я бываю сыщиком, по большей части я простой репортер. Моей руке принадлежат такие известные труды, как *Руководство по Таинственному Западу*, *Город Мрака*, *Река Крови*, а также знаменитые *Восточное побережье - Север* и *Восточное побережье - Юг*. Эти книги можно купить у каждого уважающего себя продавца книг, или заказать по почте у славных ребят Смита и Робардса. Как ты, наверное, уже понял, на страницах Эпитафии можно прочесть много интересных и таинственных историй, которые невозможно напечатать в другом, более «академичном» месте. Впрочем, опытный путешественник по Мертвым Землям знает, что наши новости всегда истинны, необычайно проникательны и написаны самым лучшим слогом. Уверен, парень - они неоднократно помогут тебе, если ты задумал путешествовать по фронтиру.

Стоит отметить, что истинную правду о нашей земле знают считанные единицы. Однако, среди нас частенько встречаются люди, слышавшие о страшных событиях и силах, скрывающихся под покровом лжи. Я думаю, ты и сам чувствовали присутствие загадочных иных сил, когда блуждал по темным аллеям Додж Сити. К счастью для нас, армии ужаса сих пор не проявили полное могущество своих сил, а значит, не запугали до смерти вечно болтающих интеллектуалов. К текущему моменту времени, кошмарные монстры таятся в бескрайних пространствах Таинственного запада, таясь от глаз обычных людей. Вне всякого сомнения, мой труд окажется полезным для всякого зеленого искателя приключений. При этом, на страницах Эпитафии я воздержусь от громких призывов и запугиваний, бесполезных новому поколению наших героев. Те иностранцы, что еще не знают историю нашей страны, начнут изучение Америки с небольшого исторического обзора, включающего в себя Великую Встряску 68-го года, открытие Призрачной скалы, военное противостояние между штатами и, даже, восстание индейских племен.

Если мы выполним свою цель и сможем передать тебе, читатель, свои знания о стране то, скорее всего, ты многое узнаешь о выживании в Мертвых землях. Короче говоря, дружок, внимательно читай приведенные ниже страницы, и да пребудет с тобой благословенье Всевышнего. Видит Бог, наши кладбища и так полны костями умников, выступивших против зла безо всякой предварительной подготовки. Уверен, что собранная нами информация поможет тебе избежать столь печальной судьбы.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА ТАИНСТВЕННЫЙ ЗАПАД

Мы начнем свою историю с Великой Встряски 68-го года – землетрясения, которое отделило часть западного побережья Северной Америки и определило современное состояние страны, более, чем какое-либо другое событие.

Калифорния всегда была Страной Мечты. В 49-ом году здесь было найдено золото и рассказы о людях, ставшие миллионерами за одну ночь, небывало пополнили запас местного фольклора.

Иммиграция сотен тысяч поселенцев, решивших стать частью вышеозначенного чуда, сформировала раннюю историю «Дикого Запада». Опасности границы: индейцы, отморозки всех мастей, раскаленная пустыня, и ледяные горы, породили целое поколение легендарных стрелков, искателей приключений и героев, о которых ты можешь прочитать на страницах дешевых бульварных романов. Люди, подобные Уайту Эрпу, Дикому Биллу Хикоку и Биллу Пикету, были выкованы жестокими пространствами Запада. Они несли закон и порядок в страну, где балом правило золото и жажда наживы.

ВЕЛИКАЯ ВСТРЯСКА 68-ГО.

Сейчас же, вообрази себе всю силу минерала в два раза более дорогого и в тысячу раз более полезного, чем золото. Впервые он проявил себя в 1868 году, когда Калифорния провалилась в пучину Тихого океана.

Землетрясение, которого еще не видел свет, смело с карты мира все западное побережье Соединенных Штатов – от Орегона до Мексики. Чудовищный катаклизм оставил после себя Лабиринт – жуткое нагромождение столовых гор, громоздящихся друг на друге, посреди каналов, заполненных океанской водой. Вскоре, в разрушенном регионе впервые было отмечено появление жутких страшилищ, подобных великому Лабиринтному Дракону. Однако самое важное открытие было сделано некоторое время спустя. В начале, загадочную находку приняли за обыкновенный уголь, и только последовавшие разломы почвы, явили миру залежи нового, доселе неизвестного минерала.

Новая порода оказалась в сотню раз горячее и эффективнее обычного угля. Она ревела в топке как дьявол и исчезала в воздухе паром, похожим цветом на приведение. Люди, выжившие в землетрясении, и открывшие минерал, назвали его Призрачной скалой. Каким-то непонятным образом, название прижилось.

СИЛА ПРИЗРАЧНОЙ СКАЛЫ.

Я думаю, что ты не раз видел машины, работающие благодаря силам пара и Призрачной Скалы. Так вот, теперь ты должен понять, что это вещество есть только в знаменитом Калифорнийском Лабиринте.

Сразу же после открытия редкой земли, к месторождениям Призрачной Скалы рванулись исследователи всех мастей. Несколько месяцев спустя, был создан паровой двигатель, пожирающий скалу вместо обычного каменного угля. Потом появились самодвижущиеся повозки, корабли и даже ручное оружие, работающее с помощью таинственного минерала. Отдельные образцы вышеозначенных изобретений могли стрелять по противнику очередями и даже выплевывали из себя жидкую струю всепожирающего пламени.

БИТВА ЗА ВАШИНГТОН

Джефферсон Б. Дэвис – президент конфедерации, был первым человеком, решившим применить силу призрачной скалы в военных целях. Под его непосредственным руководством было развернуто крупномасштабное создание новых прототипов оружия на секретной базе в Розвелле (Нью-Мексико). Известно, что вышеозначенные лаборатории были впоследствии уничтожены в результате какого-то таинственного инцидента. Новаторские военные машины были тайно переброшены на восточное побережье и приняли участие в самом крупном наступлении южан на северные штаты.

В феврале 1871 года, армия Северной Вирджинии, находящаяся под командованием генерала Ли, атаковала передовые позиции янки, сооруженные вокруг Вашингтона (Округ Колумбия). Нападение, проведенное при поддержке нового оружия, была столь эффективно, что столица северных штатов очень быстро пала под натиском вражеских сил.

ВЕЛИКИЕ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ ВОЙНЫ

Конечно, янки не замедлили отбить столицу, когда жуткие устройства южан стали испытывать сбои с поставками призрачной скалы, или просто начали выходить из строя. Однако, к тому моменту всем уже стало ясно, что будущее за оружием и машинами, работающими на призрачном минерале.

Несмотря на то, что через несколько лет редкая земля была найдена во многих местах страны, ее наибольшие залежи до сих пор располагаются в Великом Лабиринте. В начале нового этапа Гражданской войны ситуация была такова, что призрачную скалу невозможно было подвозить в восточные штаты по железной дороге. Последнее крайне осложняло проведение боевых действий.

После возвращения в Белый Дом, президент Грант издал коммюнике, согласно которому правительство США должно было подписать эксклюзивный и очень выгодный контракт с той частной компанией, которая смогла бы построить трансконтинентальную железную дорогу, связывающую восточное побережье страны с Калифорнийскими залежами редкой земли. Конфедераты опубликовали подобное воззвание на следующий день.

Пока железнодорожные магнаты рассматривали предложение конкурирующих правительств, в соревнование вступили шесть новых компаний. Довольно скоро, владельцы Железных Коней развязали друг с другом самую настоящую войну, которая, по накалу страстей легко могла конкурировать с великим противостоянием между Американскими нациями.

Я расскажу об этих стычках, и их основных действующих лицах, немного позже. А сейчас, позволь мне продолжить свой рассказ о том, как призрачная скала повлияла на дальнейшее развитие нашей страны.

НАЦИЯ РАЗДЕЛЯЕТСЯ

Как ты уже знаешь, Гражданская война в США началась в 1861 году. Большинство наших книг по истории пишут о том, что в тот год наш единый народ, разделился на две независимых нации. Однако, это не совсем верно. К текущему моменту времени, на бывшей территории единой страны существует шесть независимых сообществ. Если бы война не стала фактом, мы вряд ли бы

стали свидетелями появления нации Сиу, Конфедерации Койота, Республики Десерет и свободного города Лост Анджелеса.

СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ АМЕРИКИ

Президент Улисс С. Грант, вступил в должность президента в 1872 году. Многие думали, что он проиграет последние выборы даже в том случае, если их кто-то задумает проводить. Действительно, Грант смотрелся на кровавом поле боя гораздо лучше, чем в комнатах Белого Дома

Однако, достигнув вершин власти, администрация Гранта заняла курс, направленный на объединение страны и не согласилась признавать существование других наций. Мрачная ирония действительности заключалась в том, что к этому времени Вашингтон уже не имел ни влияния, ни власти, ни военной силы, которая позволила бы ему контролировать разбегающиеся Штаты.

ПРЕЗИДЕНТ ГРАНТ

Многие думали, что Грант проиграет перевыборы после первого, катастрофически сложного срока правления. Однако, «Ноябрьское наступление» 1877 года, проведенное в целях привлечения дополнительного электората, уверило южан в том, что представитель партии мира, и соперник Гранта на выборах – Самуэль Тилден - сдастся повстанцам без боя. Вскоре, в соответствии с планами конфедератов, части английского экспедиционного корпуса взяли Детройт и Мичиган. Янки потребовали от президента Гранта «безусловной капитуляции», но Улисс уже придумал новый план противодействия.

Не прошло и месяца, как президент начал новую уничтожительную кампанию с бомбардировки Ричмонда (штат Вирджиния), производимой при помощи ужасающих воздушных машин. В тот же день, старый друг президента – Генерал Шерман, двинул армию Огайо через Кентукки, сжигая и разрушая все на своем пути (таким образом, он повторил свое знаменитое шествие по Джорджии). Когда туман пожарищ рассеялся, конфедерация перешла к жесткой обороне и решила ни отдавать противнику ни дюйма собственной земли.

Сейчас президент Грант вновь управляет страной из Белого Дома и пристально наблюдает за тем, как США начинают медленно, но неуклонно собираться под его руководством. Несмотря на то, что армия Севера крайне сильна, борьбы за единство страны еще далека от завершения.

АГЕНСТВО

Агентство – самая эффективная организация Янки, созданная Грантом в 1877 году. Штаты сформировали ее, дабы помочь Детективному Агентству Пинкертон в целях сбора разведывательной информации. Однако, вскоре стало понятно, что частная компания не способна справиться с некоторыми специфическими правительственными задачами, возникающими в период вооруженной борьбы с внешним врагом.

К текущему моменту времени, оперативники агентства – женщины и мужчины – частенько занимаются инфильтрацией, нападениями и диверсиями, направленными против врагов государства. Что касается меня, то я искренне

верю в то, что большую часть своих ресурсов агентство тратит на изучение таинственных и паранормальных явлений. Из разговоров с техасскими рейнджерами я узнал, что оперативники агентства относятся к таинственным явлениям настороженно и с крайним любопытством. Для того, чтобы правда о сверхъестественном не покинула пределы узкого круга знатоков, агенты применяют множество противоправных приемов, в числе которых значатся взятки и запугивание свидетелей.

ПОМНИ! *Если тебе повезло стать главным действующим лицом какого-либо жуткого события, то ты можешь смело просить помощи у оперативников Агентства. Однако, не удивляйся тому, что после решения проблемы, ты должен будешь молчать о происшедшем до самого конца своей жизни.*

КОНФЕДЕРАТИВНЫЕ ШТАТЫ АМЕРИКИ

Наша молодая и горячая нация была построена на плоти и крови истинных патриотов Юга. К сожалению, в своем развитии КША до сих пор придерживается мрачного и brutального пути. Несмотря на то, что большие сражения Гражданской Войны временно прекратились, в южных землях каждый день льется чья-то кровь. Мне кажется, что непрерывное самоистребление Дикси может привести к скорому конфликту с Мексикой. Помните, что наши южные Амиго до сих пор не могут простить американцам жестокие поражения прошлых лет.

ПРЕЗИДЕНТ ДЭВИС

Лидером нашей «brutальной» земли является президент Джефферсон Б. Дэвис. Он руководил Конфедеративными Штатами Америки с первого года Гражданской Войны. В 1867 году Дэвис был переизбран на новый срок, согласно законам военного времени (единственный соперник президента - сенатор Роберт М.Т. Хантер – таинственным образом умер за несколько дней до начала выборов). Стоит отметить, что свободные выборы вновь вступили в силу лишь в прошлом году. Однако, к этому времени президентская администрация успела наделать огромную кучу ошибок, следствием которых стал полный развал Конфедеративной экономики и непризнание Северными Штатами южной независимости.

Чтобы противостоять Джефферсону, партия Вигов выдвинула своего претендента на власть, которым стал всеми уважаемый генерал Роберт Э. Ли. Несмотря на то, что выборы указали на победу прежнего президента, некоторые штаты полностью приняли сторону «Короля Землекопа».

Впрочем, совсем недавно, лидер нашей страны достиг по-настоящему крупного успеха. Во время последней военной кампании он заключил наступательный союз с Британией, который должен был упрочить позиции Юга против Соединенных Штатов. Через небольшой промежуток времени, вышедшие из Канады части английской пехоты взяли под свой контроль Детройт. Ходят слухи, что текущей зимой наши европейские союзники двинут против севера еще большие военные силы. Сегодня я уверен в том, что Британцы не хотят завоевать нас, и желают применить свою военную мощь для того, чтобы установить мир на Североамериканских территориях.

К несчастью, до нас дошли слухи, согласно которым Янки пытаются добиться от Франции военного вмешательства в наши дела. Стоит напомнить, что

Франция имеет существенное влияние на Мексику, а это значит, что Грант желает противопоставить Британскому вторжению на север, Франко-Мексиканское вторжение на юг.

ТЕХАССКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ

Будучи отменными шпионами и разведчиками, техасские рейнджеры впервые проявили себя во время Мексиканской войны 46-47'го года. В дальнейшем, они продолжали защищать Техас от мексиканского вторжения, а также стали служителями порядка, несущими закон в самые дальние уголки Юга.

В самом начале Гражданской войны, некоторые части техасской кавалерии были переброшены на восток и приняли участие во многих крупных сражениях, включая Геттисберг. В 1863 году появились первые рейнджеры, начавшие охоту на монстров.

Если ты думаешь, что охотники на монстров обитают лишь в самых дешевых бульварных романах, то ты серьезно ошибаешься, мой друг. Уверяю тебя в том, что вышеозначенное предложение не является опечаткой. Техасские рейнджеры действительно охотятся на чудовищ и жутких тварей, проживающих в нашей земле. В каком-то смысле, рейнджеры являются аналогом северного агентства. Они пытаются скрывать от широких масс любую информацию, имеющую прямую или косвенную связь с паранормальными явлениями.

Рейнджеры конфедерации искренне верят в то, что подобное знание способно напугать обывателей и тем самым увеличить могущество сил тьмы. Что касается меня, то я считаю, что нам может помочь только правда, а не примитивное утаивание фактов.

НАЦИЯ СИУ

Возможно, что Сиу были единственным народом, получившим выгоду от затянувшейся войны между Севером и Югом. Пока янки занимались повстанцами, индейцы собирали небольшие воинские формирования. Выждав удобный момент, они подмяли под себя Дакоту.

СИДЯЩИЙ БЫК И КАСТЕР

Лидером, или «хумпапа викасой» Сиу является Сидящий Бык – хитрый старый вождь. По сравнению с другими членами викасы (вождями, врачами и могучими воинами, которые номинально правят племенем), он чрезвычайно воинственен.

Некоторое время назад, Сидячий Бык сумел разгромить войска Генерала Джорджа Армстронга Кастера в битве за Литтл Биг Хорн. Только после этого страшного поражения, лидеры США начали уважать «дикарей» из племени Сиу. К несчастью, упрямый генерал Армстронг до сих пор не забыл своего поражения, и не может простить индейцам их потрясающей победы. Джорджу удалось собрать армию, состоящую из наемников и головорезов, с которой он, в самом скором будущем, желает выступить против Сиу. Кастер действует на свой страх и риск и не имеет официальной поддержки Вашингтона. Однако, сиу не желают этого понимать. С тех пор как Армстронг стал офицером армии США, индейцы упрямо видят в нем федеративного солдата, и не обращают никакого внимания на факт его отставки.

ДЭАДВУД

Не так давно, призрачная скала была найдена в священных Черных Холмах, принадлежащих индейцам Сиу. Чтобы разбогатеть на добыче редкого минерала, множество белых людей пересекло границу племени и отправилось на поиски приключений. Несмотря на многочисленные проблемы, возникшие между переселенцами и индейцами, Сиу разрешили выработки на холмах с тем условием, чтобы горняки не отбивались от своих, платили индейцам налоги и селились только в городе Дэадвуд. Люди, не соблюдавшие вышеозначенные правила, считались нарушителями, достойными смертной казни.

К несчастью, жадность шахтеров привела к эскалации напряженности вокруг Черных Холмов. Теперь война между индейцами сиу и белыми людьми Дэадвуда стала вопросом времени.

СТАРЫЕ ПУТИ

Численно превосходя обосновавшихся в холмах белых, индейцы до сих пор не решились на открытое вторжение. Подобная нерешительность является следствием деятельности шаманов, которые недавно объявили о том, что около десяти лет назад в мир проникли «злые духи». Эти ужасные твари ополчились против индейцев за то, что они приняли скверну белых людей – «огненную воду» и ружья. Исходя из индейской философии, «нормальные люди» не могут использовать оружие, созданное при помощи технологии. Поэтому, пришло время вернуться на «старый путь», пока события окончательно не вышли из-под контроля.

Многие молодые индейцы считают вышеозначенную «дорогу» истинной чушью. Они не представляют себе, как можно бросаться на артиллерийские орудия и пушки гатлинга со стрелами и томагавками. Поскольку викасы не желали отвечать на закономерные вопросы молодых, те основали собственное секретное общество, названное «Орден Ворона». Викасы ополчились на новое веяние и стали приговаривать к смерти всякого, на чьей груди была найдена татуировка черной птицы.

КОНФЕДЕРАЦИЯ КОЙОТА

На юге США простираются, так называемые, индейские территории: коалиция Чироки, команчей, семинолов, кайова, чикасов и чоктов. Видя успех Сиу, другие индейские племена сформировали свою собственную нацию, лидером которой является таинственный человек по имени «Койот». Я подозреваю, что этот загадочный персонаж появляется в красном плаще с капюшоном даже перед своими собственными людьми - повелителями племен, Квонаном Паркером и Сантаной. Койот никогда не раскрывает тайну своего инкогнито. Возможно, подобная таинственность связана с теми загадочными способностями, которыми обладает этот человек. Я неоднократно слышал о том, что в течение одного и того же дня Койот таинственным образом перемещался между поселениями, отстоящими друг от друга на несколько сотен миль.

В любом случае, на фоне горячих лидеров Сиу, Койот выглядит мудрым и рассудительным человеком. Кроме того, он не вмешивается во внутренние дела

конфедерации, оставляя внутреннюю структуру племен без изменений. Таким образом, в конфедерации Койота нет сильного правителя. Племенами руководят опытные воины, организующие налеты на белые поселения, что приводит к постоянным конфликтам в Спорных Землях.

БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ

Койоты редко атакуют Конфедерацию, будучи верны сказанному слову. Также, они не часто выдвигаются к городам, сочувствующим югу. По всей видимости, конфедерация имеет какой-то тайный союз с повстанцами, на что намекают события '76-го года.

Возможно, что индейцы верят в то, что мы угнетенные люди, вследствие чего считают нас братьями по оружию.

РЕСПУБЛИКА ДЕСЕРЕТ

Я думаю, что ты знаешь, кто такие мормоны и чем они отличаются от обычных христиан. Вера мормонов (или «Святых Судного Дня», как они сами себя называют) некогда вступила в конфликт с верой восточного побережья. По этой причине, описываемые господа решили перебраться немного западнее, в пустынную землю Юты. Именно здесь молодой лидер и пророк Бригэм Янг заложил в 1847 году Салт-Лейк Сити.

ПРЕЗИДЕНТ БРИГЭМ ЯНГ

Молодой мистер Янг довольно быстро объединил независимые поселения мормонов в единую социальную структуру. Сектанты придумали собственные законы, и жили в полном покое и анонимности до тех самых пор, пока в 49'ом году не началась золотая лихорадка. Мормоны начали процветать, поскольку их город стал отправной точкой для многих переселенцев,двигающихся на запад. Однако новые люди (не мормоны) частенько не соблюдали установленных в Юте законов. Таким образом, сектантам вновь пришлось бороться за свои права, в том числе и за полигамный брак – практику нетерпимую в других частях страны.

Неразбериха продолжалась в Юте до 1866 года. Поскольку конца Гражданской войне не предвиделось, мормоны несколько раз проводили крупные, но безрезультатные военные операции против своих религиозных противников (В том числе им пришлось драться против армии Союза). В итоге, Бригэм Янг объявил, что мормоны будут независимы не только от Севера, но и от Юга. Все попытки северного правительства дестабилизировать ситуацию, не имели ни малейшего успеха. Так на территории Юты возникло новое государство – республика Десерет.

ГОРОД МРАКА

Салт-Лейк Сити частенько называют Городом Мрака и это не сатирический комментарий к повседневной жизни мормонов. Город получил свое имя, благодаря дымам индустриальных предприятий, работающих на силе пара и призрачной скалы.

Небеса Салт-Лейк Сити постоянно заслонены тучами копоти, извергающейся из заводских труб. Загрязнение столь велико, что прозвище города нисколько не преувеличивает текущее положение дел.

Если вы хотите узнать про это место немного больше, то вам следует обратиться к моей книге *Город Мрака*.

ГОРОД ЛОСТ АНДЖЕЛЕС

Это наша последняя остановка перед тем, как мы вновь вернемся к Лабиринту. После встряски 68'го года, смогло выжить не так уж и много Калифорнийцев. При этом, одно из спасшихся групп руководил Преподобный Иезекия Гримм. Обеспечив людей водой и питьем, Гримм повел свою паству «Потерянных Ангелов» на твердую землю. Добравшись до территорий, не поврежденных землетрясением, эти люди основали Город Потерянных Ангелов.

ПРЕПОДОБНЫЙ ГРИММ

С момента основания города, строгость Гримма к людям еще более увеличилась. Будучи главным проектировщиком поселения, преподобный настоял на том, чтобы городские улицы расходились концентрическими кругами от кафедрального Собора Лост Анджелеса. Иезекия постоянно твердил, что план является ему в божественных снах, в которых также упоминается о постройке «Небесного Города».

Через некоторое время, Лост Анджелес стал центром торговли призрачной скалой, между городками Лабиринта и всем остальным миром. Гримму удалось удержать свое лидерство благодаря тому, что в городе были перебои с пищей. Почва, простирающаяся вокруг города, представляла собой сухую пустыню, на которой невозможно было заниматься сельским хозяйством. Вдобавок к этому, та скудная растительность, что умудрялась вырасти на этих бесплодных землях, практически сразу же погибала от всяких болезней. Поселению начал угрожать голод и тут на выручку людям пришел Иезекия Гримм.

Каждое воскресенье, люди, пришедшие на проповедь преподобного, принимали участие в большом пире. Гримм угощал прихожан бесплатными фруктами, овощами и даже мясом (которое Гримм добывал, несмотря на все возможные трудности).

Дарственные угощения Гримма, принесли ему популярность и в других городах разрушенной Калифорнии. В Лабиринте, где временами хлеб стоил недельной работы человека, Гримм стал персонажем, стоящим в одном шаге от Господа Бога. Забавно, но преподобный действительно верил в свою избранность!

ЭДИКТ

Гримм верит, что Трансконтинентальная железная дорога принесет в его город упадок и разложение. Во всяком случае, именно так он говорит своей пастве. С другой стороны, некоторые считают, что дорога сделает пищу более дешевой, и тем самым, подорвет источник власти преподобного.

Гримм вел жаркие дебаты против паровозов в течение многих лет, но «железные кони» подбирались все ближе и ближе к его религиозному анклаву. Наконец, в конце 1877 года, Гримм объявил Лост Анджелес суверенной

территорией. Тем самым, он хотел превратить свой город в Американский аналог Ватикана.

Эдиктом 77'го года преподобный провозгласил, что лишь истинно верующие в Церковь Лост Анджелеса могут жить в пределах Небесного поселения (остальные тысячи людей, должны обитать в палатках за пределами города). Не согласных с эдиктом не только изгнали из Лост Анджелеса, но еще и объявили врагами теократического государства.

КРЕСТОВЫЙ ПОХОД ГРИММА

Несмотря на то, что под контролем Гримма были самые большие запасы призрачной скалы в мире, он нажил себе слишком много врагов. Сразу же после провозглашения Эдикта, Штаты, Конфедерация, Десерет и множество других наций объявили Гримма деспотом. Обстановка накалилась настолько, что даже верные последователи церкви стали говорить о том, что их лидер не сможет выстоять против всего мира. Для того, чтобы убедить верующих церкви в правильности своих поступков, Гримм направил маленькие группы миссионеров в различные уголки Таинственного Запада. Эти люди должны были пропагандировать учение Иезекии и рекрутировать ему новых сторонников. Владельцы железных дорог, которые были лишними в реальности Гримма, быстро сколотили банды и начали уничтожать проповедников из Лост Анджелеса. В ответ Гримм стал вооружать своих собственных людей огнестрельным оружием.

Еще через пару месяцев, стычки сектантов и защитников железных дорог привели к мелкой но чрезвычайно кровавой войне, превзошедшей по своей жестокости Великие Железнодорожные Войны.

ВЕЛИКИЕ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ ВОЙНЫ

Несмотря на то, что гонка между Севером и Югом была соревнованием, открытым для всех, до настоящего момента продержалось всего лишь шесть железнодорожных кампаний. Поскольку ставки в железнодорожной игре были весьма высоки, магнаты использовали самые кровавые и насильственные средства для реализации своих целей. Во время Великих Железнодорожных войн середины 60-ых годов, владельцы поездов нанимали себе на службу бандитов, которые должны были «защищать» локомотивы хозяина и его машинистов от постоянных нападений извне. Конечно, ты можешь спросить, от кого надо было защищать те самые паровозы. Ответ невероятно прост – от других железнодорожных магнатов.

Знаменитый эдикт Гримма, запрещающий железные дороги, также не смог остановить войну, хотя его последствиями стали заброшенные станции и железнодорожные городки, уныло стоящие на равнинах и пустошах Таинственного запада. Железнодорожные магнаты - по всей видимости, самые рискованные господа из всех существующих инвесторов - потеряли в боях и, в перерывах между ними, сотни и даже тысячи долларов. К сожалению, железнодорожная бойня не закончилась и мы даже не можем предположить, как долго будет продолжаться эта кровавая заварушка.

Ниже, я опишу кампании, участвующие в железнодорожной гонке на запад, а также скажу пару слов об их руководителях.

БАЙЮ ВЕРМЕЛЛИОН

Владельцем Б.В. является таинственный «Барон Симона Ле Лакруа» (человек, с женским именем). Эта, базирующаяся в Новом Орлеане компания, строит свои пути на юг, через Техас и Аризону. Однако сейчас, ее продвижение на запад замедлилось, из-за серьезного противодействия Гримма и постоянных нападений Апачей, яростно ненавидящих локомотивы барона.

БЛЭК РИВЕР

Ею владеет прекрасная и безжалостная Мина Девлин. Штаб-квартира «Черной реки» располагается в Мемфисе (штат Теннесси). Дорога бежит через сердце спорных земель и имеет станцию в Додж Сити (штат Канзас).

Поскольку Юнион Блю обладает боковым рукавом, пробегающим через Додж, по Канзасу поползли слухи о том, что Мина соблазнила Джошуа Чамберлена - президента Юниона. С другой стороны, репортеры, знающие Джошуа лично, могут убедить всякого, что Чамберлен сохраняет верность своей жене.

ДИКСИ РЭЙЛС

Скрываясь за фасадом частной кампании, Дикси Рэйлс была организована на средства Конфедеративного правительства. Строительство Дикси Рэйлс держится за счет эксклюзивных контрактов, способных перебрасывать людей и ресурсы с востока на запад. Владелец Дикси – Фитцхью Ли имеет одно очень важное преимущество перед своими конкурентами. Я бы сказал, невероятное преимущество! Оно заключается в том, что временами м-р Ли опирается на авторитет своего дяди, генерала Роберта Э. Ли.

Дикси Рэйлс частенько нанимают повстанческих солдат, обитающих на Таинственном западе, а временами даже Техасских рейнджеров, которые участвуют в схватках с другими железнодорожными баронами.

АЙРОН ДРАГОН

Самым странным игроком в непрекращающейся гонке на запад, является кампания Айрон Драгон, которой владеет, живущий в Лабиринте, китайский магнат по имени Канг. Свое состояние он сколотил на пиратстве, торговле опиумом и воровстве. Его кампания удерживается в гонке благодаря дешевой рабочей силе тысяч и тысяч китайских рабочих, прокладывающих железнодорожные пути в сторону океана.

Впрочем, самое удивительное заключается в том, что Канг сумел договориться с индейцами Сиу и провел через их территорию собственное железнодорожное полотно. Никто не знает, как ему удалось добиться этого, поскольку, по мнению индейцев, прокладка рельс является наиболее отвратительным предательством идеалов Старого Пути. Вышеозначенный договор является истинным преимуществом китайца, который вступил в гонку тогда, когда все основные пути на запад были разобраны между другими Магнатами. Сейчас же, Железный Дракон может рассчитывать на победу в затянувшемся противостоянии.

ЮНИОН БЛЮ

Возможно, что самым благородным из всех железнодорожных магнатов, является генерал Джошуа Чамберлен. Замечательные подвиги, совершенные им при Геттисберге, выдвинули этого бывшего учителя начальных классов в ряды старших офицеров генерала Гранта. Через некоторый промежуток времени Чамберлен стал руководителем Юнион Блю. Говорят, что Джошуа крайне честный человек, а слухи, касающиеся его супружеской неверности не более чем вранье охочих до сенсаций журналистов. Напомню, болтовня об измене Чамберлена началась после того, как Джоуша провел железнодорожную ветку через Додж Сити.

Как и Дикси Рэйлс, Юнион Блю является частной кампанией только на словах. Янки дали Чамберлену все, что было нужно для его бизнеса: армию для охраны локомотивов, пассажиров и грузы. Мало того, я лично слышал о безопасности этой дороги самые положительные отзывы.

ВАСАТЧ

Железная дорога Васатч принадлежит печально известному доктору Дариусу Хеллшторму. Его железнодорожные банды доминировали над группировками конкурентов на раннем этапе войны, поражая своих противников мощью механических людей – «автоматов». Вышеописанные металлические создания, на самом деле являлись вместилищами шестеренок, вооруженных пушками Гатлинга. В отличие от умных машин, придуманных другими учеными, аппараты Хеллшторма могли адекватно реагировать на изменения окружающей среды. Чтобы секрет их работы не был разгадан, Дариус снабдил механизмы взрывчаткой, детонирующей в момент захвата или поражения машины в бою.

Автоматы, и другие ужасающие механизмы, принесли Хеллшторму славу – «Безумца мирового уровня». Впрочем, мрачный американский гений был не единственным достоинством Дариуса. Чтобы обеспечить прокладку железных путей через выбранную территорию, Хеллшторм не гнушался взятками и вымогательством. В некоторых случаях он применял откровенное насилие и запугивание.

Самым значительным препятствием, вставшим на пути доктора Хеллшторма, оказалась железная дорога Денвер-Пасифик. Профессора Смит и Робардс, проживающие поблизости от нее, являлись (да и сейчас являются) злейшими врагами Дариуса. По этой причине, они не дали доктору ни единого шанса проложить рельсы по собственной территории. К несчастью для предприятия Хеллшторма, железнодорожные линии Васатча должны были пройти через его родной город Салт-Лейк Сити.

Впрочем, ходит слух, что Дариус смог найти новый путь через горы Юты. Некоторое время назад он притащил к скальному массиву какую-то громадную копательную машину, и заставил ее рыть чудовищный по размерам туннель. С тех пор, я не имею ни единого свидетельства о дальнейшей судьбе этого колоссального механизма.

СЕДЬМОЙ ИГРОК: ДЕНВЕР – ПАСИФИК

Несмотря на то, что эти господа не строят трансконтинентальную трассу, их железнодорожные пути между Денвером и Салт Лейк Сити имеют

стратегическое значение. Продав свою линию, Денвер-Пасифик сможет обеспечить избранного магната короткой и безопасной дорогой на запад, которая сможет открыть миру торговлю с изолированной землей.

Владельцами Денвер – Пасифика являются Якоб Смит и Клифтон Робардс, известные своей рассылочной службой Смит & Робардс. Благодаря своим чудным машинам и другим особым факторам, они всегда отбивали атаки на собственную железнодорожную кампанию без особых потерь.

НА ЗАПАД! ВОТ ПУТЬ ИСКАТЕЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ.

Теперь парень, ты полностью в курсе текущих событий. Однако, чтобы выжить на Таинственном Западе, ты нуждаешься в некоторой практической информации. Думаю, что ты уже нашел, как добраться до нашей земли и прикинул, сколько денег тебе для этого понадобится.

Так вот что я скажу тебе - забудь все, что ты вбил себе ранее в голову. На Западе тебе надо знать, как не впутаться в проблемы, а это значит, что тебе надо помнить Закон. Забудешь о нем, и все... Не успеешь даже по телеграфу до своей Мамочки достучаться.

ПРИБЫТИЕ

Если ты все же решил отправиться на запад, не обращая внимания на возможные опасности, то тебе предстоит выбрать способ передвижения. Помни, что цивилизованные штаты кончаются к западу от Миссисипи. Далее простирается спорная территория, земли нации Сиу и конфедерация Койотов. Проходя по вышеозначенным штатам, будь на стороже и всегда держи наготове свою пушку. Местные споры могут быть весьма кровавыми, но за месяц пути, я думаю, ты быстро привыкнешь к ним.

Испугался малость? Тогда тебе лучше закончить чтение на этом самом месте. Мы не нуждаемся в еще одной невинной жертве, которая будет болтаться на нашей совести. Если же ты уперто веришь в собственное счастье, тогда тебе придется выбрать между лошадью и поездом.

ПУТЬ НА ЛОШАДИ

Если ты привык кататься с товарищами поблизости от своего дома, или нанимать за доллары дилижанс, то скачка на Запад будет не лучшим выходом для тебя. Самостоятельный путь в дикие штаты очень долг и неприятен. Тебя будут преследовать злобные индейцы, дорожные разбойники и, даже, чудовища в которых ты не поверишь до тех пор, когда твои кости не окажутся в их желудках.

Вынужден признать, что в путешествие в дилижансе предоставляет больше возможностей для выживания. Кучер хорошо знает дорогу (и, естественно, места для засад), а почтовые станции обязаны менять ему лошадей через каждые 15 миль. Таким образом, в дилижансе ты будешь проезжать около 100 миль в день.

Вдобавок к этому, дилижанс более удобен по сравнению с любой костлявой коняшкой. Его внутреннее убранство способно уберечь тебя от неожиданных

ударов и скачков. В наше время, конкорды более популярны, чем дилижансы, поскольку в их изолированных купе может поместиться около девяти пассажиров, и еще наверх сможет влезть целая куча народу. Обычно, в конкорд запрягают шесть лошадей, но в случае малого промежутка дороги между двумя почтовыми станциями, в повозку могут впрячь и четырех коней.

ПУТЬ НА ПОЕЗДЕ

Если бы я решил добраться до земель Таинственного Запада, то я бы предпочел лошади локомотив. Однако, этот способ передвижения также не свободен от опасностей. Железные дороги частенько подвергаются бандитским налетам. Поскольку, большинство отморозков быстренько пристреливаются охраной поезда, истинных мастеров железнодорожных рейдов осталось не так уж и много. К числу подобных налетчиков можно смело отнести Ведьм Вичиты, которые подкладывают динамит под пути и отправляют паровоз с кучей честного народа прямо в небо. И все из-за жалкой кучи золота, томящегося в сейфе почтового вагона!

Большинство крупных железнодорожных кампаний держат на поезде группу охранников, для того, чтобы избежать проблем и возможных недоразумений. Локомотивы, перевозящие деньги или золотые слитки, как правило, комплектуются взводом солдат, наемниками или служащими бюро Пинкертонa. Стоит отметить, что пассажирские поезда являются большим источником проблем, поскольку налетчики могут внедриться в толпу под видом обычных пассажиров.

В то же самое время, бандиты представляют собой куда как меньшую опасность, нежели железнодорожные кампании конкурентов. Не важно, какую дорогу ты выбрал для того, чтобы добраться на Запад, тебе все равно угрожает опасность принять участие в стычке, характерной для продолжающихся железнодорожных войн.

Теперь имеет смысл упомянуть о том, сколько миль можно преодолеть в день на выбранном транспортном средстве. Это знание необходимо для того, чтобы ты смог рассчитать необходимые для путешествия запасы.

Время путешествия

Метод	Покрываемое расстояние/День
Лошадь	40
Дилижанс	70
Железная дорога	250

Указанные выше цифры, подразумевают, что на дорогу ты тратишь около восьми часов в день. При этом стоит учитывать, что из-за постоянной смены лошадей, дилижанс пробудет в пути гораздо больше. Если одинокий ездок получил бы возможность менять своих животных, подобно курьерам Пони Экспресс, то он смог бы покрывать в течение светового дня расстояние в 80 миль.

СРЕДСТВА СВЯЗИ

На Западе существует всего три средства связи: Телеграф западного побережья, Почта Соединенных Штатов и Пони Экспресс.

ТЕЛЕГРАФ

Чудесное изобретение! Будучи репортером «Эпитафии» я частенько думаю, как бы трудно мне пришлось без него. Разве не чудо, что современные технологии предоставляют возможность написать статью в Денвере и в тот же день опубликовать ее в Тумбстоуне?

Впрочем, и здесь не обошлось без очередной гадости. Офицерам – Телеграфистам и северных и южных штатов, запрещено передавать телеграммы через границу. Конечно, вы можете выйти на связь из Спорных Земель, но ненавистные телеграфисты «черного рынка» увеличат стоимость сообщения в три раза!

Когда вы посылаете телеграммы, всегда спрашивайте оповещение о приеме на другом конце провода. Временами бывает, что послания искажаются, подтасовываются или вообще неправильно пишутся. Бывает, что результате нелепой описки может измениться судьба целой территории. Лично я думаю, что во всем виноваты гремлины, но я уже обещал редактору не писать про этих зеленых тварей в своем руководстве. Так что продолжим по существу.

Стоит отметить, что ваши послания должны быть как можно более краткими и понятными. Таким образом, существует большой шанс, что маленькие бестии не смогут исказить ваш запрос.

ПОЧТА СОЕДИНЕННЫХ ШТАТОВ

Ни снег, ни дождь, ни ночная тьма не смогут удержать почтальона от выполнения своих прямых обязанностей. Однако бандиты, или вернее сказать их пули, способны привести к тому, что ваше письмо не дойдет до адресата. Сейчас ограбление почтальонов вошло в моду. Вы можете послать письмо любимой тете Минни, но бандиты и не подумают отнести его в ближайшее почтовое отделение, после того, как заберут с собой все наличность с хладного трупа.

ПОНИ ЭКСПРЕСС

Экспресс служба является более надежным средством доставки, чем обычная почта. Все наездники «Пони» являются сиротами или одинокими мужчинами и женщинами. Курьеры получают за свою службу хорошие деньги и у них есть все необходимые навыки, благодаря которым они могут выстоять против грабителей с большой дороги.

Услуги Пони-Экспресс весьма дороги, но ценные и банковские документы невозможно передать другим, более дешевым способом. Впрочем, и здесь есть вероятность неудачи, поскольку бандиты знают о ценностях, которые могут перевозить служащие пони-экспресс. Несмотря на то, что все курьеры являются отличными наездниками, я замечу, что даже лучшие скакуны не в состоянии обезопасить себя от «свинцовой отравы».

ЗАКОН

Вне всякого сомнения, большая часть наших читателей имеет мало причин для каждодневного общения с законниками. Нам нравится думать, что наш читатель честный и здравомыслящий человек.

В любом случае стоит помнить, что на западе существует три вида служителей порядка. Тебе, парень, имеет смысл знать их и уважать, вне зависимости кто перед тобой - мужчина или женщина. Эти люди удерживают порядок на границе, пытаясь предотвратить ее от падения в пучину полнейшего беззакония.

ГОРОДСКОЙ МАРШАЛ

Это законник самого низкого ранга. Большинство больших городов имеет человека, который способен разобраться с множеством маленьких проблем и больших недоразумений. Городские маршалы выбираются путем голосования, или, как это бывает в некоторых городах, назначаются непосредственно мэром или городским советом.

Маршалы и их помощники могут исполнять свои обязанности только в пределах города. Однако, большинство локальных судов поддерживают преследование преступников поблизости от городских окраин.

К несчастью, большая часть бандитствующих болванов знает, сколь малыми правами наделен маршал за пределами собственной территории. Совершив преступление в городе, негодяи бегут в ближайшие горы, где служитель закона уже не имеет никаких особых прав. Маршалы, впрочем, также не лыком шиты. Частенько они не обращают никакого внимания на границы собственной юрисдикции.

ШЕРИФ

Ступенькой выше маршала стоит шериф и его помощники. Во власти этого человека находятся все обитатели округа. Должен заметить, что большинство шерифов работает в содружестве с собственными городскими маршалами. Однако, противостояния между служителями закона также не редки. Законники очень упорные и неуступчивые ребята, вследствие чего они частенько сшибаются лбами на почве юридических противоречий.

Шерифы всегда выбираются на основе голосования. Временами на эту должность поступают отменные стрелки, которые могут самостоятельно вершить правосудие на своей территории. В случае стрельбы со смертельным исходом, шериф должен доказать свою невиновность или уйти в отставку по требованию локальных властей. Последнее, впрочем, возможно также и в том случае, если шерифа подозревают в получении взяток, что не является в нашей стране такой уж диковинкой.

МАРШАЛ СОЕДИНЕННЫХ ШТАТОВ И ТЕХАССКИЙ РЕЙНДЖЕР

Состав верхнего эшелона законников полностью зависит от того, с какой стороны границы ты оказался. У Янки, высшим проявлением закона является Маршал Соединенных штатов. Он может нанимать помощников, утверждать право владения, пересекать территориальные границы штатов, и даже, в случае

необходимости, рекрутировать к себе на помощь шерифов и локальных маршалов.

Маршалы США базируются или в крупных городах или в самых больших поселениях, располагающихся на отводимой им территории. Впрочем, некоторые маршалы поддерживают порядок в стратегически важных точках региона. Эти люди покидают свои участки только тогда, когда их срочно вызывают в локальный городок, или они занимаются преследованием отъявленного негодяя.

Несмотря на то, что у всех маршалов есть помощники, большая часть высокоуровневых законников предпочитает действовать в одиночку. Не спрашивайте меня, почему так происходит! Я всего лишь журналист, а не упертый служитель закона. Если бы я принимал участие в ловле самых диких уголовников страны, то мне пришлось бы окружить себя целой толпой преданных людей.

Впрочем, я могу предположить, почему маршалы столь странно ведут себя. Все дело в том, что им необходимо передвигаться по штатам не привлекая особого внимания к своей персоне и проникать в города, не вызывая тревогу у всех слоев населения. Неопытные болтливые помощники, любящие покричать и помахать оружием, вполне возможно нанесут маршалам больше вреда, чем пользы, и ловля преступника закончится безымянной могилой, выкопанной на Бут Хилле.

В свою очередь, конфедерация полагается на отряды рейнджеров, способных нести правосудие в любой уголок страны, невзирая на ее внутренние границы. Территория повстанческих земель также разбита на округа, которыми правят шерифы, держащие под контролем собственных маршалов.

Элитными законниками юга являются Техасские Рейнджеры. Эти хмурые парни на раннем этапе Гражданской войны дрались с врагом как обычные солдаты. Позже, они отошли от военных дел, и стали служить конфедерации в качестве полицейских офицеров. Рейнджеры до сих пор следят за порядком по всей территории южных штатов (от западного до восточного побережья). Кроме того, они выслеживают и отстреливают всяческих монстров, терроризирующих местное население.

Есть одна старая поговорка, которая звучит примерно так «одна драка, один рейнджер». Она действительно не врет, если дело касается отморожков и любителей суда линча. Преследуя жутких существ, рейнджеры, подобно волкам, объединяются в группы, от которых практически невозможно уйти.

«ЧЕТВЕРТЫЙ» УРОВЕНЬ

По обе стороны севера и юга существует, так называемый, четвертый уровень законников, стоящий над маршалами США и шерифами. В него входят люди из Агентства и Высокопоставленные рейнджеры. Как я уже писал ранее, эти ребята читают нашу газету и слушают пограничные сплетни, дабы выявить слухи об ужасающих существах и явлениях.

Если ты стал свидетелем загадочных событий, будь осторожен, доверяя информацию о них посторонним людям. Обе группы четвертого уровня плевали на твои гражданские права, а также на твоего городского маршала, шерифа, маршала США, работающего в твоём округе, судью и даже местных политиков! Они совершают свои дела в целях «национальных интересов» и не гнушаются арестами невинных, шантажом, и, может быть, даже убийствами.

Вообщем, прежде чем повторять свою историю перед внимающими зрителями, тебе будет лучше обратиться к знающему репортеру «Тумбстоуновской Эпитафии». Тем самым ты убережешь себя от риска непосредственного знакомства с агентами или рейнджерами. Поверь, наше дружеское плечо будет тебе лучшей поддержкой. Мы имеем громадную читательскую аудиторию, и даже в случае твоего поражения силами зла, история, рассказанная тобой, разлетится по всем уголкам Штатов. Конечно, попутно с этим мы увеличим свой тираж, и продадим еще немного экземпляров своего чудесного издания.

СУДЫ И СУДЬИ

В целом, работа судьи одинакова, что на западных, что на восточных территориях. Каждый округ имеет своего собственного судью, а штат обычно выбирает «главного судью». На территориях, где люди принимают – или изобретают, как говорят некоторые – законы Таинственного Запада, существуют, так называемые, выездные судьи, которые последовательно перемещаются между подопечными городами и землями.

Поскольку судей довольно мало, даже самые быстрые дела расследуются от 2-ух до 10-ти недель, а то и более. В том случае, если на судью происходит нападение, то существует вероятность того, что задержанному придется ждать еще некоторое время до тех пор, пока штат не выберет нового законника.

Стоит помнить и о том, что некоторые судьи очень быстры на расправу. Таких мужчин и женщин зовут «судьями висельниками». Несмотря на то, что большинство из них лают, но не кусают, среди них есть такие, которые могут вздернуть тебя за одно лишь проклятье, сказанное в воскресный день. По этой причине, лучше избегать проблем в тех регионах, где вершат правосудие вышеозначенные господа.

ПРЕСТУПЛЕНИЯ И НАКАЗАНИЯ

Воровство лошади	Повешенье
Кража скота	Повешенье
Убийство	Повешенье
Изнасилование	Повешенье
Попытка убийства	20 лет и больше
Ограбление банка	20 лет и больше
Ограбление поезда	20 лет и больше
Кража денег у вдовы	20 лет и больше
Кража у представителя власти	5 лет или больше
Кража крупной суммы денег (или товара на 300\$, исключая скот и лошадей)	5 лет или больше
Кража менее 300\$	От недели до года
Пьянство в публичном месте	Ночь в каталажке или 10\$
Беспорядки	10\$
Ношение оружия в запрещенном месте	Конфискация, 10\$ штрафа

ВООРУЖЕННЫЕ СИЛЫ

В конце нашего краткого обзора по таинственному Западу я скажу несколько слов о регулярной армии штатов. Кто знает, может быть, тебе захочется поступить именно в нее. И Север и Юг имеют одинаковую организацию своих вооруженных сил и пользуются одинаковыми воинскими званиями, представленными несколько ниже. Несмотря на то, что на западе редки формирования большие, чем Бригада, я все-таки привел в описании всю иерархию рангов вплоть до Командующего.

ОРГАНИЗАЦИЯ

Как я уже писал выше, воинские звания Штатов и Конфедерации полностью идентичны. Минимальной воинской единицей является рядовой – самый обычный, вооруженный винтовкой пехотинец. 95 солдат (плюс NCO и офицеры) составляют отряд (обычно отряды никогда не бывают полностью укомплектованы), находящийся под командованием капитана. Кавалерийский взвод обычно имеет численность подобную отряду пехоты, но на западе количество всадников сокращено до 35-50 человек.

Десять отрядов (обозначающихся буквами от А до J) составляют полк, находящийся под командованием лейтенанта-полковника. По обе стороны границы номер полка зависит от штата, где были набраны его бойцы. К примеру, полк может называться так – 18-ый Вирджинский пехотный полк.

Три или четыре полка формируют бригаду, находящуюся под командованием Бригадного генерала. Бригады янки идентифицируются по номеру собственной дивизии (т.е. 1-ая, 2-ая), тогда как бригады Конфедерации по имени командующего (к примеру, Бригада Гарнета).

Три или четыре бригады составляют дивизию, находящуюся под командованием Генерал-майора. Дивизии янки идентифицируются по номеру собственного корпуса (т.е. 1-ая, 2-ая), тогда как дивизии Конфедерации по имени командующего (к примеру, Дивизия Пикета).

Три или четыре дивизии составляют корпус, находящийся под командованием Генерал-лейтенанта. Корпуса янки идентифицируются по номеру собственной армии (т.е. 1-ая, 2-ая), тогда как корпус Конфедерации по имени командующего.

Три или четыре корпуса составляют армию, находящуюся под командованием Полного Генерала. Дивизии янки идентифицируются по названиям рек, находящихся в области военных действий (к примеру, Патомакская армия), тогда как армии Конфедерации по названию региона, где они были сформированы (к примеру, Армия Северной Вирджинии).

ВОИНСКИЕ ЗВАНИЯ

Рядовой

Младший офицерский состав (NCO)

Капрал

Сержант

1-ый Сержант

Артиллерийский сержант

Сержант – Квартирмейстер

Сержант – Майор

Старший офицерский состав

2-ой Лейтенант

1-ый Лейтенант

Капитан, Майор

Лейтенант Полковник

Полковник

Бригадный Генерал

Генерал Майор

Генерал Лейтенант

Полный Генерал

Главкомандующий

ФИНАЛЬНЫЕ СЛОВА

От высоких равнин центрального региона, до раздробленного побережья Лабиринта простирается Таинственный Запад, самое захватывающее место на Земле Господа Бога нашего. Мы надеемся парень, что вскоре сможем увидеть тебя лично, и до тех пор будем работать над газетой, не покладая рук. Мы будем маяками света, несущими слова ПРАВДЫ в мире мрака и ужаса.

ЧАСТЬ 2: ПЕРСОНАЖИ И КЛАССЫ

Сейчас, ты знаешь все исторические предпосылки, парень. Перед тобой самая веселая часть нашего хэппенинга – создание персонажа. Уверен, что твой герой будет умелым стрелком или способным колдуном, которого не смутят самые оригинальные технические достижения. Впрочем, ты сам сможешь изобретать подобные штуковины, если выберешь соответствующий класс.

РАСА

Во вселенной *Мертвых Земель* существует всего одна раса – люди. Я думаю, ты знаешь, что они собой представляют, и как выглядят.

Впрочем, в нашей земле есть несколько цивилизованных наций – янки и конфедераты, индейские племена запада, а также китайцы, иммигрировавшие в Великий Лабиринт. Кроме того, не стоит забывать, что твой персонаж может иметь контакты с Мексиканцами и Канадцами. Если оставить в стороне культурные различия, то люди, по большей части, физически сходны друг с другом. Выбор класса, умений и фитов определяет твоё положение в той или иной социальной группе, а также влияет на характер отыгрыша роли. Впрочем, если ты, парень, страдаешь временными провалами в памяти, я специально для тебя повторю все достоинства и недостатки обыкновенного человека.

ОСОБЕННОСТИ ЛЮДЕЙ

Средний рост: Благодаря ему люди не имеют ни особых достоинств, ни фатальных недостатков.

Базовое передвижение: 30 футов.

Фиты: Все люди получают один дополнительный фит на первом уровне. Это позволяет им быстрее справляться с поставленными задачами, а также варьировать свою индивидуальность.

Пункты умений: На первом уровне опыта люди получают одно очко дополнительного умения. С каждым следующим уровнем опыта они получают еще одно дополнительное очко.

Автоматическое знание языка: Люди начинают своё развитие, зная родной язык на 6 пунктов.

Любимый класс: Любой. Впрочем, мультиклассовые персонажи страдают штрафами, накладываемыми на опыт (самый высокоуровневый класс при этом не учитывается).

КЛАССЫ

Обитатели Мертвых Земель делятся на 9 разных классов.

Благословленный: Пастор, раввин или просто богобоязненный человек, обладающий частичкой божественного могущества. Вполне возможно, что подобный герой, является самым могущественным орудием рода человеческого, направленным против Рекконеров.

Храбрец: Лидер воинской группы. Его свирепость стала легендой на Диком Западе. Храбрецы обладают уникальной связью с миром духов.

Стрелок: Дьявол с шестизарядным револьвером или другой железной пушкой. Он может быть как бывшим солдатом, так и разыскиваемым уголовником, хвастуном из восточных штатов или непреклонным служителем закона.

Картежник: Маг, использующий силу игральных карт, которые описаны в *Книге Игр Хойла*.

Безумный ученый: Исследователь и инженер, создающий адские машины, шипящие паром и гремящие сталью. Может быть как последней надеждой человечества, так и могильщиком рода людского.

Маверик: Мастер на все руки. Негодяй, игрок или шпион, в зависимости от своего желания, маверик может быть мастером во всех областях, или только в одной. Самой любимой.

Хулиган: Упрямый и неодолимый боец, обитающий в маленьких городках и уединенных фортах. Он всегда готов проверить на других свои собственные уникальные возможности.

Разведчик: Невидимый воин пустоши, который знает потаенные пути контрабандистов.

Шаман: Обладая благосклонностью духов, шаман способен понимать тайные силы природного и сверхъестественного мира.

Классовые аббревиатуры: Благословленный (Блг), Храбрец (Хрб), Стрелок (Стр), Картежник (Крт), Безумный ученый (Бзм), Маверик (Мвр), Хулиган (Хлг), Разведчик (Рзв), Шаман (Шмн).

МУЛЬТИКЛАССОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Когда ваш персонаж получает уровень и соответствующий ему опыт, вы можете изменить направление его развития. Возможно, ваш стрелок захочет колдовать, или ваш маверик решит стать опытным следопытом. В таком случае, вам не обойтись без мультиклассового персонажа.

В Мертвых Землях персонаж не может стать мультиклассовым колдуном. То есть, благословленный не может инициировать магические заклинания, а шаман не может стать безумным ученым. Остальные вариации вполне возможны, если не запрещены вашим маршалом.

ОПИСАНИЕ КЛАССОВ

Данная глава книги детально описывает классы персонажей, встречающиеся в *Мертвых Землях*. Мы снабдили каждое описание небольшим кусочком художественного текста, который даст примерное представление о персонаже. Впрочем, поведение героя зависит вовсе не от нас, а от того, как ты станешь играть им.

На этих же страницах мы привели информацию о способностях и специальных умениях всех классов персонажей.

ИНФОРМАЦИЯ, КАСАЮЩАЯСЯ ИГРОВЫХ ПРАВИЛ

Каждый игровой класс описывается следующими категориями.

Мировоззрение: Большинство классов Мертвых Земель не имеет специальных требований к мировоззрению (исключениями являются священники и шаманы). По большей части, герои нашей истории оказываются добрыми или нейтральными парнями и девушками. Конечно, игрок может начать кампанию за злого персонажа, но в окружении добряков он будет чувствовать себя «белой вороной», которая отправилась в нечистый поход за непонятные идеалы зла.

Параметры: Естественно, что каждый класс имеет свои собственные важные характеристики. При этом, персонаж, имеющий высокие профилирующие показатели, будет более успешен в избранном деле, чем его менее удачливый конкурент с более низкими показателями. С другой стороны это не значит, что ваши параметры должны всегда быть предельными. Удовольствие можно получать и в отыгрыше обычных людей.

Умения: Эта часть описания указывает на классовые умения героя. Умения не указанные в списке считаются мультиклассовыми.

Особенности: Уникальные классовые особенности, которыми не могут пользоваться другие герои.

Таблицы: Указывают на прогрессию классовых возможностей в зависимости от увеличения уровня. Несмотря на то, что таблицы изменяются от класса к классу, в них есть кое-что одинаковое. Например, столбцы.

Уровень: указывает на рассматриваемый уровень персонажа.

Базовый бонус атаки: Указывает на его значение и количество атак в оборот.

Спасбросок на стойкость: Модификатор для броска на стойкость. Есть прямая зависимость между этим бонусом и конституцией персонажа.

Спасбросок на рефлекс: Модификатор для броска на рефлекс. Есть прямая зависимость между этим бонусом и ловкостью персонажа.

Спасбросок на волю: Модификатор для броска на волю. Есть прямая зависимость между этим бонусом и мудростью персонажа.

Специальное: В этот столбец попадают специфические особенности класса, зависящие от уровня.

БЛАГОСЛОВЕННЫЙ

Благословенный герой – избранник господ, защищающий невинных от ужасов темной стороны мира, и, сражающийся с отвратительными порождениями Рекконеров. Несмотря на то, что силы Благословенного менее могущественны, чем магия картежников или злых культистов, они более стабильны и надежны в использовании. Сила Бога защищает избранника на протяжении пути долгой битвы со злом.

Каждый благословенный по-разному называет источник своей силы. К примеру, на Таинственном западе большинство христианских священников мужского и женского пола считают, что колдовская сила даруется им Отцом Всего Сущего. Естественно, что клирики буддистов и мусульман считают источником своего могущества силу, имеющую иное имя.

Характеристика: Благословенный, это и защитник и лекарь. Несмотря на то, что данный класс персонажей испытывает трудности в ближнем бою, его выживание в *Мертвых Землях* гарантируется могуществом Бога, способного защитить избранника от отвратительных порождений судного дня.

Мировоззрение: Только доброе.

История: Благословленные могут быть странствующими священниками, городскими клириками, сестрами милосердия, преподавателями теологии, миссионерами, отшельниками, а также уничтожителями злых сил. Несмотря на все вышеозначенное, благословленный не состоит в иерархической структуре церкви. Как правило, персонажи данного класса заменяют отсутствие религиозной практики страстной верой в свою избранность и постоянными битвами с силами ужаса.

ИНФОРМАЦИЯ, КАСАЮЩАЯСЯ ИГРОВЫХ ПРАВИЛ.

Параметры: Мудрость указывает на то, как много чудес способен совершить благословленный и насколько сильно его воззвание к божественным силам. Высокая харизма позволит священнику переманить на свою сторону идеологических противников и злобных язычников. Конституция также необходима, когда упорные грешники добиваются того, что выяснение отношений переход к рукопашной схватке.

HD: d6/за уровень.

Классовые умения: Концентрация (Con), Ремесло (Int), Дипломатия (Cha), Вера (Wis, уникальное умение), Лечение (Wis), Запугивание (Cha), Знание (Локальное) (Int), Знание (Религии) (Int), Знание (Оккультизма) (Int), Язык (Int), Представление (Cha), Профессия (Wis), Чувство правды (Wis), Повествование Историй (Cha).

Очки умений на первом уровне: (4+ Мод. Int)*4

Очки умений на каждом следующем уровне: 4+Мод. Int

Особенности:

- **Владение оружием:** Благословленные могут пользоваться как простым, так и огнестрельным оружием.
- **Чудеса:** Персонажи данного класса используют уникальное умение (Вера) для того чтобы преобразовывать силу добра в магические заклинания. Для того, чтобы инициировать чудеса, благословленный должен иметь показатель мудрости больший или равный 11. Использование магической силы, ее начальные параметры и эффекты будут подробно описаны в седьмой главе книги.
- **Неудача и потрясающий успех:** Бывает, что силы добра начинают страдать от вмешательства сил тьмы. Иногда случается, что божественные силы решают испытать своего избранника и направить его на битву со злом без магической помощи. В том случае, если бросок на Веру оказывается равен 1-це, магическое заклинание проваливается с потерей затраченных магических очков. Когда бросок на Веру оказывается равным 20-ти, божественная сила даруется безвозмездно, и очки магии не используются.
- **Дары:** Через каждые четыре уровня, благословленный герой получает очередной божественный дар – некую способность, которая поможет избраннику в сражении с Рекконерами. Полное описание даров можно найти в соответствующей таблице, представленной в Седьмой Части данного руководства.
- **Изгнание мертвых:** Благословленный способен изгонять мертвецов, подобно клирику соответствующего уровня. Кроме того, персонаж рассматриваемого класса может брать любые фиты, связанные с изгнанием (например, могущественное изгнание).

- **Божественное вмешательство:** Вера благословленного усиливается с каждым полученным уровнем. К пятому уровню опыта, герой может использовать полное время одного оборота, для того чтобы совершить автоматический бросок на веру, равный 20-ти. На пятом уровне эта способность даруется раз в неделю, на 10-ом два раза, на 15-ом три и на 20-ом, четыре.
- **Кодекс поведения:** Поскольку благословленный черпает свою магическую силу из добра, он должен вести себя согласно своему положительному мировоззрению. Конечно, особенности веры накладывают отпечаток на поведение конкретного персонажа. К примеру, христианский священник должен в обязательном порядке знать Библию и соблюдать все десять заповедей. Святой убийца может не практиковать религиозные ритуалы, но он всегда должен помогать нуждающимся и биться с любыми проявлениями зла, будь-то вампиры, или другие создания мрака. Конкретные правила поведения должны быть обговорены в личном разговоре между игроком и маршалом.
- **Грешник:** Согрешивший благословленный более не может творить чудеса. Продолжительность наказания варьируется от серьезности греха. К примеру, христианский священник, упомянувший имя Бога всуе, лишается своих возможностей на 1d6 часов. Более серьезный грех (воровство, безразличие или измена) наказывается утратой чудес на 2d6 дней. Персонаж, совершивший бессмысленное и неоправданное убийство, или другое, столь же серьезное преступление, теряет статус избранника и все свои могущественные силы (чудеса, защиту и т.д.) до тех пор, пока полностью не искупит своей вины. Впрочем, он может найти другого благословленного, который пожелает спасти его при помощи заклинания *atonement*. Впрочем, даже после этого, герой должен будет предпринять святой поход во имя искупления сотворенного греха. Естественно, что подобное действие требует обязательного разговора с маршалом. Последний, в зависимости от степени преступления, определит уровень сложности искупительной миссии. Конечно, маршал должен учитывать особенности религии и обстоятельства, приведшие к совершению преступления. К примеру, ложь во спасение не столь опасна, как выстрел невинному в спину. Впрочем, в некоторых редких обстоятельствах, последний поступок может быть более чем оправдан.

Благословленный						
Уровень	Бонус Атаки	Стойкость	Рефлекс	Воля	Дары	Божественное вмешательство
1	+0	+1	+0	+2	0	0
2	+1	+2	+0	+3	0	0
3	+1	+2	+1	+3	0	0
4	+2	+2	+1	+4	1	0
5	+2	+3	+1	+4	1	1
6	+3	+3	+2	+5	1	1
7	+3	+4	+2	+5	1	1
8	+4	+4	+2	+6	2	1
9	+4	+4	+3	+6	2	1
10	+5	+5	+3	+7	2	2
11	+5	+5	+3	+7	2	2

12	+6/+1	+6	+4	+8	3	2
13	+6/+1	+6	+4	+8	3	2
14	+7/+2	+6	+4	+9	3	2
15	+7/+2	+7	+5	+9	3	3
16	+8/+3	+7	+5	+10	4	3
17	+8/+3	+8	+5	+10	4	3
18	+9/+4	+8	+6	+11	4	3
19	+9/+4	+8	+6	+11	4	3
20	+10/+5	+9	+6	+12	5	4

ХРАБРЕЦ

Частично воин, частично шаман – храбрец является воинским лидером своего племени. Он и его люди, первая линия обороны против злодеев из других племен, белых людей, яростных медведей и даже отвратительных орд неестественных ужасов.

Храбрец является одним из уважаемых воинов племени и слава, добытая им в сражении, является самой почетной наградой. Опытный храбрец, как правило, могучий воин, сочетающий неудержимую силу со знанием тактики и скрытностью своих действий. Даже одинокий Храбрец, он способен победить целую дюжину оппонентов.

Характеристика: Храбрецы – ужасающие противники, обладающие не только огромной силой, но и невероятной хитростью. На высоких уровнях жизненного опыта они могут получить помощь в лице духа-защитника, а их знание дикой природы позволяет им комфортно чувствовать себя вдали от цивилизации.

История: Долгая и безрезультатная гражданская война между Северными и Южными штатами привела к тому, что индейские племена смогли собраться с силами и сформировать самостоятельные нации. Таким образом, Храбрецы, являются костяком индейского образа жизни. Эти герои тратят свое время на патрулирование земли племени, а также на добычу промыслового зверя.

Некоторые храбрецы покидают родные земли и уходят в дальние края, чтобы изучить путь Белого Человека. Другие общаются с духами предков, дабы найти источник истинной силы, с помощью которого можно одержать победу над Рекконерами.

Стоит отметить, что храбрецами могут стать женщины. Несмотря на то, что индейский фольклор содержит скудные упоминания по этому поводу, ныне в индейских нациях обитает множество девушек воинов. Эффекты, порождаемые Рекконерами, благоприятствуют тому, что вступлению женщины в воинскую элиту. Некоторые храбрецы женского пола могут быть вдовами, или бывшими заложниками тварей, вызволенными воинами племени. Ужасные события прошлого, или бегство от сильного врага, могут также стать толчком к тому, что человек встанет на путь воина.

ИНФОРМАЦИЯ, КАСАЮЩАЯСЯ ИГРОВЫХ ПРАВИЛ.

Параметры: Храбрецу необходима высокая сила, поскольку большинство его классовых особенностей касаются боевых столкновений, а некоторые из его любимых орудий битвы получают солидный бонус от этой характеристики.

Высокая ловкость увеличивает АС храбреца и шанс попадания в противника из лука. Хорошая конституция также оказывает положительный эффект на количество Нр героя и на броски его стойкости.

HD: d10/за уровень.

Классовые умения: Лазание (STR), Ремесло (Int), Приручение животных (Cha), Прятанье (Dex), Знание индейского символического языка (Wis), Намек (Wis), Запугивание (Cha), Чувство направления (Wis), Прыжок (Str), Знание (Индейская мудрость) (Int), Знание (Природы) (Int), Тонкий Слух (Wis), Бесшумное передвижение (Dex), Верховая езда (Dex), Обнаружение (Wis), Плавание (Str), Использование веревки (Str), Знание дикой природы (Wis).

Очки умений на первом уровне: (2+ Мод. Int)*4

Очки умений на каждом следующем уровне: 2+Мод. Int

Особенности:

- **Использование оружия и брони.** Храбрецы умело используют простое оружие (к примеру, луки), легкую броню и щиты.
- **Бой в седле.** На первом уровне опыта, храбрецы безвозмездно получают данный фит.
- **Клич войны.** Храбрецы могут броситься в бой, испытывая прилив фанатичной ярости. В таком состоянии победа их не интересует. Исторгнув из себя клич войны, храбрец обращается к духам, чтобы они поддержали его порыв. При этом, герой получает временный бонус +2 к силе, 2d10 дополнительных пунктов жизни, а также бонус +2 к морали и спасброску на волю. Также он получает бонус +2 к ситуации запугивания и, забыв об осторожности, страдает от штрафа –2 к АС. После использования клича войны, храбрец не может применять умения и способности, требующие внимания и сосредоточенности (успокоить животное, концентрация, ремесло, прятанье, чувство направления, знание, тонкий слух, медицина, бесшумное передвижение, использование веревки или знание дикой природы). Кроме того, после крика Храбрец не может инициировать заклинания. Время продолжительности боевого клича численно равно величине конституции персонажа. Впрочем, воздействие крика может закончиться несколько раньше, поскольку его инициация временно понижает силу и ловкость персонажа на 2 пункта, а также не позволяет герою бегать (до тех пор, пока эффект крика не пройдет спустя 10 оборотов после его инициации). Количество используемых криков, зависит от текущего уровня персонажа. При этом, в течение одного боя, храбрец может издать только один клич. Крик является свободным действием и персонаж может вызвать его по собственной инициативе. К 15 уровню крик увеличивает силу персонажа на 4 пункта, дарует герою 2d10 пунктов жизни и повышает его спасбросок на волю до +3. Штраф на АС остается прежним (–2).
- **Специализация в оружии.** На четвертом или более высоком уровне опыта, храбрец может выбрать фит *Специализация в оружии*. Однако при этом, персонаж может быть специалистом по простому, не огнестрельному оружию.
- **Мертвый глаз.** На шестом уровне, храбрец может поражать противника жизненно важное место. Данный фит будет описан в третьей главе сеттинга.

- **Дух-хранитель.** На пятом уровне, храбрец получает собственного духа хранителя. Последний дарует герою собственные базовые способности. Дух дарует одну способность на 11-ом уровне развития и вторую на 17-ом. Важно помнить, что третья и четвертая способность не даруются. Духи Хранители и их способности описаны в Седьмой Главе. Духи хранители помогают лишь тем персонажам, которые придерживаются Старого пути.

Храбрец					
Уровень	Бонус Атаки	Стойкость	Рефлекс	Воля	Специальное
1	+1	+2	+1	+0	Клич войны (1/день)
2	+2	+3	+2	+0	
3	+3	+3	+2	+1	
4	+4	+4	+2	+1	Клич войны (2/день)
5	+5	+4	+3	+1	Дух хранитель (баз)
6	+6/+1	+5	+3	+2	Мертвый глаз
7	+7/+2	+5	+4	+2	
8	+8/+3	+6	+4	+2	Клич войны (3/день)
9	+9/+4	+6	+4	+3	
10	+10/+5	+7	+5	+3	
11	+11/+6/+1	+7	+5	+3	Дух хранитель (1 спец.)
12	+12/+7/+2	+8	+6	+4	Клич войны (4/день)
13	+13/+8/+3	+8	+6	+4	
14	+14/+9/+4	+9	+6	+4	
15	+15/+10/+5	+9	+7	+5	Великий клич войны
16	+16/+11/+6/+1	+10	+7	+5	Клич войны(5/день)
17	+17/+12/+7/+2	+10	+8	+5	Дух хранитель (2 спец.)
18	+18/+13/+8/+3	+11	+8	+6	
19	+19/+14/+9/+4	+11	+8	+6	
20	+20/+15/+10/+5	+12	+9	+6	Клич войны (6/день)

СТРЕЛОК

Стрелком может быть ужасный убийца, справедливый шериф и даже беглец от закона. Типичный стрелок – это легендарный наемник с загадочным прошлым. Большинство обитателей Запада считают его таинственным одиноким парнем «Без имени», который приходит в город в полном одиночестве. Стрелком может быть как Нью-Йорский денди, имеющий небольшой карманный пистолет, так и неизвестный тип, обвешенный револьверами. Вне зависимости от своего облика и мотивации, истинный стрелок всегда любит свой револьвер, ружье или дробовик.

Характеристика: Стрелок – это мастер огнестрельного оружия. Вы вряд ли найдете лучшего персонажа, если вам требуется перестрелять множество противников. Револьвер, самое популярное оружие стрелков. Однако, некоторые люди «Без имени» предпочитают использовать в деле винтовки и даже пулеметы.

История: Стрелок может иметь любое прошлое. Он может быть бандитом, скрывающимся от закона, бывшим солдатом, ковбоем решившим прекратить стрельбу по бутылкам от виски, жителем фронта и даже наемником

Железнодорожных Войн. Вы можете придумать такое прошлое для стрелка, какое сочтете нужным. Впрочем, следует помнить, что подобный персонаж должен хорошо стрелять и знать свое оружие.

Стрелок может быть любого возраста и пола. Старейший маршал, молодой парнишка, решивший проверить себя в настоящем деле, или леди, навроде Энни Оакли, являются отличными примерами данного класса.

ИНФОРМАЦИЯ, КАСАЮЩАЯСЯ ИГРОВЫХ ПРАВИЛ.

Параметры: Поскольку стрелок живет с пистолетом в руке, его важнейшей характеристикой оказывается ловкость. Высокая ловкость увеличивает шанс попадания в цель, повышает инициативу, обеспечивает победу в соревновании «кто раньше выхватит пушку», и увеличивает шанс на выживание персонажа в перестрелке.

Высокая конституция добавляет стрелку Нр и дает ему шанс выживания в самых рискованных ситуациях. Высокая харизма также необходима в тех случаях, когда драки желательно избежать, а Блеф и Запугивание могут дать лучшие результаты, чем рефлексорная стрельба навскидку.

HD: d8/за уровень.

Классовые умения: Блеф (Cha), Лазание (Str), Ремесло (Int), Взрывное дело (Int), Игра (Int), Игра с оружием (Dex, уникальное умение), Прятанье оружия (Dex), Запугивание (Cha), Знание (Окрестностей) (Int), Профессия (Wis), Верховая езда (Dex), Насмешка (Int), Чувство правды (Wis), Скоростная перезарядка (Dex), Обнаружение (Wis), Использование веревки (Dex).

Очки умений на первом уровне: (2+ Мод. Int)*4

Очки умений на каждом следующем уровне: 2+Мод. Int

Особенности:

- **Специализация в броне и оружии.** Стрелки мастерски владеют как огнестрельным, так и обычным оружием.
- **Бонусные фиты.** На первом уровне опыта, стрелок получает один дополнительный фит вдобавок к единственному стандартному фиту, выдаваемому персонам других классов. Кроме того, стрелок получает еще один дополнительный фит через каждые три уровня. (т.е. на 4-ом, 7-ом, 10-ом и т.д.). Бонусные фиты можно выбрать из следующего списка: *Обоерукость, Автоматика, Уклонение, Владение экзотическим оружием**, *Улучшенное критическое попадание**, *Угрюмый слуга Смерти, Улучшенная инициатива, Уравновешенный, Верховая стрельба, Выстрел в упор (Быстрый и мертвый, Точный выстрел), Быстрое выхватывание оружия, Пристальный взгляд, Бой с оружием в обеих руках (Улучшенный бой с оружием в обеих руках), Фокусировка на оружии.* Некоторые фиты из приведенного выше списка, являются дочерними и их преквизиты приведены перед скобками, содержащими их названия. Фиты, помеченные знаком * могут быть выбраны несколько раз подряд и применены к одному и тому же виду оружия. Для того, чтобы получить фит, стрелок должен удовлетворять всем необходимым требованиям (в том числе базовым характеристикам или бонусам к базовому уровню атаки). Фиты, умения и преквизиты будут рассмотрены в третьей главе сеттинга.
- **Молниеносное выхватывание оружия.** Стрелок получает бонус +2 к умению Выхватывание оружия на втором уровне и +1 на пятом,

восьмом, тринадцатом и семнадцатом. Выхватывание оружия не требует специальных бросков за исключением стрелковых дуэлей (смотрите Часть 3). Использование вышеозначенной способности дает персонажу возможность опередить своего соперника и поставить в стреловом состязании финальную точку.

- **Специализация в оружии.** Стрелок может выбрать фит специализация в оружии на четвертом или более высоком уровне. Во время выбора фита, стрелок должен указать не класс, а конкретную модель смертоносного устройства (например, Кольт Миротворец, Винчестер '76 и т.д.).
- **Мертвый глаз.** На шестом уровне опыта, храбрец может стрелять в жизненно важно место противника. Данный фит будет описан в третьей главе сеттинга. Мертвый глаз, которым обладает стрелок, может быть использован только с огнестрельным оружием.

Стрелок					
Уровень	Бонус Атаки	Стойкость	Рефлекс	Воля	Специальное
1	+1	+1	+2	+0	Бонусный фит
2	+2	+2	+3	+0	Молниеносное выхватывание оружия. +2
3	+3	+2	+3	+1	
4	+4	+2	+4	+1	Бонусный фит
5	+5	+3	+4	+1	Молниеносное выхватывание оружия. +3
6	+6/+1	+3	+5	+2	Смертоносный глаз
7	+7/+2	+4	+5	+2	Бонусный фит
8	+8/+3	+4	+6	+2	Молниеносное выхватывание оружия. +4
9	+9/+4	+4	+6	+3	
10	+10/+5	+5	+7	+3	Бонусный фит
11	+11/+6/+1	+5	+7	+3	
12	+12/+7/+2	+6	+8	+4	
13	+13/+8/+3	+6	+8	+4	Бонусный фит
14	+14/+9/+4	+6	+9	+4	Молниеносное выхватывание оружия. +5
15	+15/+10/+5	+7	+9	+5	
16	+16/+11/+6/+1	+7	+10	+5	Бонусный фит
17	+17/+12/+7/+2	+8	+10	+5	Молниеносное выхватывание оружия. +6
18	+18/+13/+8/+3	+8	+11	+6	
19	+19/+14/+9/+4	+8	+11	+6	Бонусный фит
20	+20/+15/+10/+5	+9	+12	+6	

КАРТЕЖНИК

Картежник – это колдун Таинственного запада, посвятивший свою жизнь изучению мистических секретов, описанных в знаменитой *Книге Игр Хойла*. Внутри этого сокровенного текста хранятся зашифрованные знания, описывающие древние ритуалы, и опасные арканские секреты. Несмотря на то, что многие люди считают картежников мошенникам, среди них есть и те, кто

считают их опасными колдунами, способными инициировать заклинания, более смертоносные, чем револьверные пули.

Характеристика: Картежники работают с магией, полагаясь на мощь оккультных раскладов, найденных в *Книге Игр Хойла*. Известно, что Сэр Эдмунд Хойл изучил мистические секреты во время своих путешествий, протекающих в последней четверти 18-го века. Чтобы выжить в обществе суеверных типов, считающих картометание формой черной магии, Хойл внушил окружающим, что он является исследователем и изобретателем азартных игр. Некоторые из развлечений (к примеру, карты Таро) имели связь с оккультизмом и позволили Хойлу посещать цыган и других людей, связанных с мистическим миром, находящимся за пределами нашего сознания.

Собирая «игровые» знания, Хойл записывал их в особый журнал, не предназначавшийся для последующей публикации. К несчастью, один из родственников Хойла нашел рукопись, и опубликовал в открытой печати. Уже через несколько месяцев Книга Игр Хойла стала знаменитой на весь мир.

Большинство людей не знают о шифрах Хойла, считая его рукопись собранием азартных игр. Однако, среди обитателей Таинственного запада есть мистики, способные понять арканное знание английского лорда, прибегая к помощи маниту. Все доступные варианты книги содержат в себе расшифрованные арканы. Однако, более поздние издания прошли через множественные редакции и, вследствие перепечаток, потеряли часть изначального материала.

Сам Хойл знал, что большинство магических эффектов имеют некоторые общие черты. Во-первых, любая магия черпает свою мощь из невидимого мира духов (Индейцы называют это измерение «Охотничьей землей»). Во-вторых, маги не могут черпать энергию без внешней помощи. Некоторым колдунам помогает сам Бог, другим духи природы, третьи берут могущество от отвратительных злых существ, называемых демонами (или, как говорят индейцы «от маниту»).

Общение с демоном может даровать просителю огромную мощь, но в тоже время ставить жизнь человека под угрозу. Чтобы уменьшить риск гибели, Хойл тренировал свой разум и сумел избежать всех бесовских ловушек. Решив визуализировать общение с маниту, Хойл пришел к идее магического карточного покера. Эта игра должна была в себе элементы блефа и хитрости, а ее предназначением было испивание магической силы из «Охотничьей земли».

К настоящему моменту времени в мире существует не так уж много людей, практикующих арканную сторону книги Хойла. Для того, чтобы сбить со своего следа множественных недоброжелателей, современные волшебники решил называть себя «картежниками».

История: Картежник может найти арканные знания во многих источниках. Однако, большинство арканистов, считает своей базовой книгой опубликованный манускрипт Эдмунда Хойла. Несмотря на то, что обычный обитатель Таинственного запада не способен отличить обыкновенный картежный расклад от магического заклинания, большинство колдунов остерегаются использовать свою магию в публичных местах. Во всяком случае, в обывателях все еще жива вера в темную магию, и в костер, способный исправить самых фанатичных колдунов.

ИНФОРМАЦИЯ, КАСАЮЩАЯСЯ ИГРОВЫХ ПРАВИЛ.

Параметры: Высокий интеллект – самый важный параметр для картежника. Он указывает на количество магических заклинаний, которые знает колдун и

определяет, сколько из них волшебник сможет инициировать в течение одного дня. Некоторые, из волшебников имеют высокую харизму, которая способна помочь в долгом путешествии, и вытащить из беды тогда, когда арканские средства борьбы уже полностью исчерпаны.

HD: d6/за уровень.

Классовые умения: Блеф (Cha), Концентрация (Con), Ремесло (Int), Расшифровка (Int), Игра (Int), Сбор информации (Cha), Картометание (Int, эксклюзивное умение), Знание (Оккультное) (Int), Знание (Местное) (Int), Представление (Cha), Профессия (Wis), Насмешка (Int), Чувство правды (Wis), Ловкость рук (Dex), Основы магии (Int).

Очки умений на первом уровне: (4+ Мод. Int)*4

Очки умений на каждом следующем уровне: 4+Мод. Int

Особенности:

- **Специализация в броне и оружии:** Картежники могут использовать любое простое оружие.
- **Расклады:** Картежники обращаются к могуществу «Охотничьей земли» для того, чтобы инициировать магические заклинания, называемые «раскладами». Детальное описание магических эффектов, умения «Картометание» и полный список заклинаний могут быть найдены в Седьмой Главе данного руководства.
- **Критические попадания и провалы:** В отличие от благословленных и шаманов, картежники получают свою энергию от крайне опасных существ. Несмотря на то, что риск гибели колдуна увеличивается, одновременно с этим возрастают и его шансы на грандиозную удачу. К примеру, критический промах (1-ца, выпавшая на D20), приводит к немедленной потере 2d6 пунктов жизни и 1d4 пунктов интеллекта. Впрочем, характеристика Int будет регенерировать со скоростью 1 пункт в час. В случае невероятного успеха (20-ки), картежник будет инициировать заклинания, как маг более высокого уровня. При этом, временное повышение уровня определяется броском на 1d6.
- **Соматический компонент:** Когда картежник решает инициировать заклинание, его колдовская игра вторгается в объективную реальность. В руке волшебника немедленно появляется расклад состоящий из призрачных карт, которые пропадают спустя несколько мгновений. Для того, чтобы скрыть сей побочный эффект от глаз окружающей публики, картежники пытаются замаскировать призрачные карты настоящими картонками, выхваченными из собственного рукава. Все заклинания картежников обладают соматическим компонентом, поскольку к моменту инициации заклинания карты материализуются в руках колдуна. По той же причине, картежники не могут инициировать волшебство, если их руки связаны.
- **Книг Игр Хойла:** Картежники одержимы поиском ранних вариантов данной книги, поскольку последние редакции труда прошли через множество редакторских правок, нарушивших шифровальную систему создателя. Первые варианты книги ценятся так высоко, что некоторые картежники могут пойти на убийство, ради обладания подобной ценностью. Каждый картежник начинает игру с самой последней версии Книги Игр Хойла. В том случае, если персонаж находит более старый вариант труда, он должен использовать свое умение Расшифровки для того, чтобы изучить новые «расклады». Детальное описание

вышеозначенного процесса будет приведено на последующих страницах книги в Маршальской секции. В том случае, если картежник теряет свою копию Книги Игр, ему приходится искать новую. В противном случае, он теряет возможность изучить новые заклинания в момент получения очередного уровня.

- **Старая рука:** Начиная с пятого уровня, картежник привыкает к эффектам критических провалов и начинает более терпеливо переносить их. К примеру, на пятом уровне жизненного опыта урон, получаемый магом, уменьшается на 2 Нр, на 10-ом на 4 Нр, на 15-ом на 6 Нр и на 20-ом на 8 Нр. Кроме того, Старая рука уменьшает эффекты поражения мозга, на значение, равное половине спасаемого Нр. То есть на 15-ом уровне, урон, наносимый интеллекту колдуна, снижается на 3 пункта.
- **Магия крови:** На 9-ом уровне опыта, картежник может использовать собственные пункты жизни, как пункты магической энергии (2 Нр за 1 пункт магической энергии). Несмотря на то, что пункты жизни могут быть восстановлены арканным способом, они не пополняются также быстро, как растроченная магическая энергия.

Картежник					
Уровень	Бонус Атаки	Стойкость	Рефлекс	Воля	Специальное
1	+0	+0	+2	+2	
2	+1	+0	+3	+3	
3	+2	+1	+3	+3	
4	+3	+1	+4	+4	Старая рука 2
5	+3	+1	+4	+4	
6	+4	+2	+5	+5	
7	+5	+2	+5	+5	
8	+6/+1	+2	+6	+6	
9	+6/+1	+3	+6	+6	Магия Крови
10	+7/+2	+3	+7	+7	Старая рука 4
11	+8/+3	+3	+7	+7	
12	+9/+4	+4	+8	+8	
13	+9/+4	+4	+8	+8	
14	+10/+5	+4	+9	+9	
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Старая рука 6
16	+11/+6/+1	+5	+10	+10	
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Старая рука 8

БЕЗУМНЫЙ УЧЕНЫЙ

Часовые механизмы и паровые машины – вот инструменты безумного ученого. Работая на самом краю здорового рассудка, эти люди создают устройства, находящиеся за пределами воображения обывателей. При этом, отдельные обитатели толпы говорят, что лишь полные дураки будут использовать изобретения гениальных безумцев. Вне всякого сомнения, адские устройства

безумных ученых, являются самыми мощными образцами оружия, известными человечеству на Таинственном Западе.

Характеристика: Безумные ученые не терпят импульсивной деятельности и склонны к созданию долговременных планов. Стоит помнить, что ученый не способен кидать свои изобретения в бой. Ему нужно некоторое время, для создания чертежей и сбора первых прототипов. В сочетании с маленьким количеством Нр и умениями, ориентированными на теоретическое знание, подобный персонаж будет избегать прямых вооруженных столкновений с врагом до тех самых пор, пока не сможет ввести в бой своих металлических друзей. Из вышесказанного не следует, что сумасшедшие ученые, подобно цыплятам, разбегаются во все стороны при первых признаках опасности. Скорее всего, перед тем как действовать, они пытаются рассмотреть проблему со всех возможных точек зрения.

Безумные ученые, именуются *безумными* не без причины. Их неортодоксальные методы работы, временами, заводят человеческий разум в лабиринты психических заболеваний. Большинство безумных ученых, страдают проявлений различных ментальных аномалий.

История: Некоторые безумные ученые заняли тепленькие места в частных корпорациях Смита и Робардса, а также в Хеллшторм иданстриз. Другие, до сих пор преподают в университетах восточного побережья или присоединились к академическим сообществам вроде Коллегиума. Эти господа будут работать «на дядю» тех пор, пока их причуды и странности не подорвут терпения работодателей. Впрочем, большая часть безумных ученых занимается самостоятельными изобретениями и боевой проверкой различных прототипов: мышеловок, огнеметов или даже усовершенствованных пушек гатлинга.

ИНФОРМАЦИЯ, КАСАЮЩАЯСЯ ИГРОВЫХ ПРАВИЛ.

Параметры: Несмотря на полное безумие, сумасшедший ученый нуждается в высоком интеллекте, который позволит ему создавать различные чудные устройства. Высокий интеллект также важен для большинства классовых умений исследователя, и дает ученому больше пунктов для собственного развития. Высокая ловкость позволяет безумному ученому ловко владеть различными прототипами оружия, а также повышает его АС. В то же самое время, повышенная конституция позволяет ученому выжить не только в хаосе битвы, но и на испытаниях нового устройства. Полезна она и в лабораториях, когда эксперимент пошел незапланированным путем!

HD: d6/за уровень.

Классовые умения: Алхимия (Int, Эксклюзивное умение), Ремесло (Int), Расшифровка (Int), Взрывное дело (Int), Отключение устройства (Int), Управление транспортным средством (Dex), Знание (Любое) (Int), Язык (Любой), Безумная наука (Int, Эксклюзивное умение), Открывание Замков (Dex), Профессия (Wis), Лечение (Wis), Фундаментальное мышление (Int).

Очки умений на первом уровне: (6+ Мод. Int)*4

Очки умений на каждом следующем уровне: 6+Мод. Int

Особенности:

- *Специализация в броне и оружии:* Исследователи могут использовать любое простое и огнестрельное оружие. Вдобавок к этому, сумасшедшие ученые могут применять самостоятельно изобретенную броню и оружие. При этом, один безумный ученый не может быть специалистом по

использованию изобретений другого безумного ученого, даже в том случае, если изобретения предназначены для выполнения одной и той же задачи. В то же самое время, стоит помнить, что одинаковые по виду устройства, могут обладать различными функциями, если их построили разные исследователи.

- *Безумная наука:* Благодаря вспышкам внезапного озарения, безумные ученые могут создавать устройства, превосходящие нынешний уровень технологического развития. Известно, что некоторые из этих устройств действуют по принципам неизвестным академической науке и опираются на недоказанные теории.
- *Алхимия:* Ученые могут выбрать это умение, действие которого описано в *Настольной Книге Игрока (Players Handbook)*.
- *Первое устройство:* Ученый начинает игру с единственным устройством собственного изготовления. В противном случае, маршал может выдать безумцу одну из тех конструкций, что приведена в 4 главе книги.
- *Академические знания:* На 5-ом, 10-ом, 16-ом и 20-ом уровне, ученый получает один дополнительный фит *Концентрация на умении*, который может быть применен к: Взрывному Делу, Отключению Устройства, Знанию (любой науки), Лечению, Фундаментальному мышлению. Каждый раз, во время получения бонусного фита, герой должен выбрать новое умение из приведенного выше списка. Различные виды знания при этом, считают разными умениями.
- *Быстрый ремонт:* На втором уровне опыта, ученый получает бонус +2 к умению Фундаментального мышления, которое необходимо для срочной починки высокотехнологичных устройств. Обратите внимание, что данный бонус может быть использован лишь при ремонте машин и других технических механизмов. Его нельзя использовать при создании машины с нуля. На 7-ом, 11-ом, 14-ом и 19-ом уровне показатель бонуса увеличивается еще на 2 пункта.
- *Слабость конструкции:* Начиная с 13-го уровня, безумный ученый получает возможность определять слабое место конструкций. Исследование устройства-цели занимает полный оборот и требует броска Фундаментального мышления против DC, требуемого для создания изучаемого механизма. В том случае если бросок успешен, несчастный механизм немедленно выходит из строя. Ученый может использовать рассматриваемую особенность самыми разными способами. К примеру, в случае с закрытым механизмом (например, паровым танком), исследователь может вскрыть люк и метнуть в команду аппарат гаечный ключ. А то и чего похуже. В том случае если поврежденная машина выключена, поломка проявляется во время запуска. Ученый не может использовать рассматриваемую способность против того, кто держит устройство или работает с ним. При определении результатов слабости конструкции, слово маршала является самым веским аргументом в решении всевозможных споров. Будучи сверхъестественной способностью, слабость конструкции эффективна как против обычной, так и против продвинутой техники будущего.

Безумный ученый					
Уровень	Бонус Атаки	Стойкость	Рефлекс	Воля	Специальное

1	+0	+0	+0	+2	Первое устройство, Создание смесей
2	+1	+0	+0	+3	Быстрый ремонт +2
3	+1	+1	+1	+3	
4	+2	+1	+1	+4	
5	+2	+1	+1	+4	Академические знания
6	+3	+2	+2	+5	
7	+3	+2	+2	+5	Быстрый ремонт +4
8	+4	+2	+2	+6	
9	+4	+3	+3	+6	
10	+5	+3	+3	+7	Академические знания
11	+5	+3	+3	+7	Быстрый ремонт +6
12	+6/+1	+4	+4	+8	
13	+6/+1	+4	+4	+8	Слабость конструкции
14	+7/+2	+4	+4	+9	Быстрый ремонт +8
15	+7/+2	+5	+5	+9	
16	+8/+3	+5	+5	+10	Академические знания
17	+8/+3	+5	+5	+10	
18	+9/+4	+6	+6	+11	
19	+9/+4	+6	+6	+11	Быстрый ремонт +10
20	+10/+5	+6	+6	+12	Академические знания

МАВЕРИК

Игрок, собирающий деньги на речном корабле и девочка из салуна, моряк и ловкий мошенник, шпион и хитрый городской разбойник, являются отличными примерами мавериков. Эти люди обманывают закон и выживают благодаря своей хитрости. Маверики живут на «краю» цивилизации и стараются обходить стороной серьезные неприятности, на собственный живой ум и хитрость.

Характеристика: Маверик – это мастер на все руки. Это человек – знающий пути мира. Персонаж данного класса может быть как красноречивым дипломатом, так и ловким карманником. В то же самое время, маверик может жить, добывая деньги за игорным столом или шпионя во вражеском лагере. Таким образом, сохранность мавериковского скальпа во многом зависит от орлиного взгляда героя, его ума, рефлексов и конечно, старушки удачи.

История: Типичный маверик скитается от одного города к другому. У него никогда нет места, к которому он был бы привязан. Очень часто маверик полагается на собственную удачу. Это действительно важно, поскольку не все поселения с радостью принимают незнакомцев.

ИНФОРМАЦИЯ, КАСАЮЩАЯСЯ ИГРОВЫХ ПРАВИЛ.

Параметры: В зависимости от созданного вами персонажа, Маверик может рассчитывать на две характеристики – Харизму и Ловкость. Для воров и прочих любителей попирать закон, предпочтительна высокая ловкость. Естественно, что игрокам, ораторам и артистам лучше полагаться на собственную харизму. Кроме того, маверикам полезен высокий интеллект, который дает возможность

быстрее прогрессировать в умениях и развивать героя во многих направлениях одновременно.

HD: d6/за уровень.

Классовые умения: Оценка (Int), Балансирование (Dex), Блеф (Cha), Лазание (Str), Ремесло (Int), Расшифровка (Int), Взрывное дело (Int), Дипломатия (Cha), Отключение устройства (Int), Маскировка (Cha), Специалист по побегам (Dex), Подделка (Int), Игра (Int), Сбор информации (Cha), Прятанье (Dex), Прятанье оружия (Dex), Намек (Wis), Запугивание (Cha), Прыжок (Str), Знание (Истории) (Int), Тонкий слух (Wis), Бесшумное передвижение (Dex), Открывание Замков (Dex), Представление (Cha), Профессия (Wis), Чтение по губам (Int), Насмешка (Int), Поиск (Int), Чувство мотиваций (Wis), Ловкость рук (Dex), Обнаружение (Wis), Повествование историй (Cha), Ловкое падение (Dex).

Очки умений на первом уровне: (6+ Мод. Int)*4

Очки умений на каждом следующем уровне: 6+Мод. Int

Особенности:

- *Специализация в броне и оружии:* Маверики могут использовать любое простое и огнестрельное оружие.
- *Невероятная удача:* Маверики накладывают положительный бонус от харизмы на все свои спасброски.
- *Уклонение.* Начиная со второго уровня, маверик получает специальную особенность уклонения. Если персонаж совершает успешный спасбросок на Рефлекс, то он не получает вообще никаких повреждений. Эта способность действует только тогда, когда маверик не носит для защиты ни броню, ни щит. Уклонение считается экстраординарной способностью.
- *Сверхъестественная изворотливость:* На третьем уровне опыта, маверик начинает реагировать на возможную опасность, со скоростью, которая не укладывается в разумение обыкновенного человека. Он сохраняет свой положительный бонус ловкости к АС даже тогда, когда он застигнут врасплох или атакован невидимым существом. В случае обездвиживания, маверик теряет свой бонус ловкости. Начиная с 6-го уровня, Маверик может реагировать на нескольких нападающих, атакующих с разных сторон так быстро, как если бы на него бросался один противник. Таким образом, внезапную атаку может произвести оппонент, уровень которого на 4 больше текущего уровня маверика. Способность считается экстраординарной.
- *Фокусировка на умении:* На пятом уровне опыта, маверик получает фит Фокусировка На Умении. Точно такой же фит, персонаж получает еще раз на 8-ом, 11-ом, 14-ом и 19-ом уровне. Данная способность может быть применена один раз к каждому классовому умению маверика.
- *Специальные способности:* На 10-ом, 13-ом, 16-ом и 20-ом уровне, маверик получает одну из нижеописанных специальных способностей.

Защитный бросок – инициируется раз день в момент потенциально смертельного попадания для уменьшения полученного урона. Используется во время атаки оружием (не магией), когда пункты жизненного уровня маверика достигают 0-го или более низкого значения. Защитный бросок предполагает инициацию броска на рефлекс (DC=нанесенному урону). В случае его успеха, повреждения сокращаются на половину. Для того, чтобы бросок был совершен, маверик должен знать об атаке, и иметь возможность среагировать на

нее. В том случае, если маверик отрицает свой бонус ловкости, накладываемый на АС, бросок не может быть произведен. Уклонение маверика не может быть наложено за его защитный бросок.

Удача в игре – один раз, во время сессии, маверик получает дополнительную метку судьбы.

Продвинутое уклонение – В отличие от обычного уклонения, продвинутое уклонение полностью защищает маверика от нанесенного урона. Маршал должен помнить, что в случае провала рефлекторного спасброска, персонаж получает половину стандартного урона.

Мастерство в отдельном умении – Маверик должен выбрать мастерские умения, общее количество которых равно 3 + модификатор интеллекта. Когда на выбранное умение совершается проверка, маверик выкидывает десятку даже тогда, когда стресс, и страх мешают ему сделать это. Герой может выбирать данную способность несколько раз. Способность не является кумулятивной. Помните, что 1-ца, выброшенная при проверке мастерского умения, автоматически означает его провал.

Верткий ум – Маверика очень тяжело контролировать при помощи магических эффектов. В случае провала спасброска на Волю, выкидываемого против магического эффекта, маверик может повторить бросок еще один раз. Верткий ум может быть приложен один раз к одному магическому влиянию.

Тайное нападение – персонаж, выбравший данную способность, может внезапно атаковать неподготовленного оппонента, и сопроводить свой удар попаданием в жизненно важное место. В момент атаки, жертва лишается всех бонусов ловкости, накладываемых на АС, и получает дополнительно 3d6 пунктов урона, к базовому повреждению, маверика. Атака дистанционным оружием может считаться тайной только тогда, когда маверик подкрадывается к жертве на расстояние в 30-ть футов. За пределами вышеозначенного диапазона, смертельно опасный выстрел является следствием удачи, а не хитрости и ловкости. Маверик может производить тайное нападение против живых существ с известной анатомией. Кроме того, любая тварь, иммунная к критическим попаданиям, имеет иммунитет и к тайному нападению. Для того, чтобы нанести критический удар, маверик должен хорошо видеть цель. Тайное нападение не может быть произведено по твари, которая маскируется или по отдельной конечности врага.

Маверик					
Уровень	Бонус Атаки	Стойкость	Рефлекс	Воля	Специальное
1	+0	+0	+2	+2	Невероятная удача
2	+1	+0	+3	+3	Уклонение
3	+2	+1	+3	+3	Сверхъестественная изворотливость
4	+3	+1	+4	+4	
5	+3	+1	+4	+4	Фокусировка на умении
6	+4	+2	+5	+5	Сверхъестественная изворотливость
7	+5	+2	+5	+5	
8	+6/+1	+2	+6	+6	Фокусировка на умении

9	+6/+1	+3	+6	+6	
10	+7/+2	+3	+7	+7	Специальная способность
11	+8/+3	+3	+7	+7	Фокусировка на умении
12	+9/+4	+4	+8	+8	
13	+9/+4	+4	+8	+8	Специальная способность
14	+10/+5	+4	+9	+9	Фокусировка на умении
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	
16	+12/+6/+1	+5	+10	+10	Специальная способность
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Фокусировка на умении
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	Фокусировка на умении
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Специальная способность

ХУЛИГАН

Представьте себе рабочего, прокладывающего железнодорожные пути по выжженным солнцем прериям или шахтера, добывающего под землей призрачную руду, странника, путешествующего по бескрайним пространствам Высоких Равнин или лесоруба, который валит гигантские деревья в холоде далекого севера. Все эти люди противодействуют окружающему миру при помощи сильной воли и стальных мускулов. Характер хулигана такой же крепкий как вареная кожа и такой же раздражительный, как поведение барсука.

Характеристика: Несмотря на то, что Хулиганы не способны виртуозно использовать огнестрельное оружие, они все равно остаются крайне опасными противниками. Кулаки, топоры и дубины, которые используют эти люди, способны нанести врагам непоправимый урон. Оружие хулиганов, никогда не дает осечек, не требует перезарядки и всегда находится под рукой. Хулиган не боится вломиться в одиночку в самую гущу соперников. Фактически он делает так каждый раз, когда вступает с кем-то в конфликт. Вообще, описываемые нами ребята взрывоопаснее призрачной скалы и упорнее ветра, вытачивающего формы столовых гор.

История: Хулиганы, как правило, начинают свой жизненный путь с тяжелой физической работы на западном или северном фронтире. В хулиганы идут: рудокопы призрачной скалы, лабиринтные бегуны, лесорубы, железнодорожные рабочие и так далее. Врожденная сила позволяет хулиганам выполнять множество различных обязанностей. Они могут быть охранниками у железнодорожных баронов, вышибалами салунов, рудокопами и даже охотниками на бизонов, добывающими зверя на индейских территориях. Как правило, работа хулиганов сезонна, и, выполнив ее, они могут смело заниматься собственным хобби. Вот здесь то и начинаются настоящие приключения – поскольку некоторым борцам со злом, временами, требуется силач со стальными нервами.

ИНФОРМАЦИЯ, КАСАЮЩАЯСЯ ИГРОВЫХ ПРАВИЛ.

Параметры: Сила является главной характеристикой хулигана, поскольку он должен быть таким же сильным, как бык. Кроме того, высокое значение силы помогает персонажу в ближнем бою сбивать противника с ног и вести себя в

духе несокрушимой скалы. Конституция также важна для хулигана, поскольку его работа, как правило, связана с тяжелой деятельностью в экстремальных окружающих условиях. Вдобавок к этому, высокая конституция дает персонажу дополнительные пункты жизни и позволяет ему выжить в хаосе салунной драки или в ярости кулачного боя.

HD: d10/за уровень.

Классовые умения: Лазание (Str), Ремесло (Int), Расшифровка (Int), Взрывное дело (Int), Управление транспортным средством (Dex), Приручение животного (Cha), Прятанье (Dex), Прятанье оружия (Dex), Запугивание (Cha), Прыжок (Str), Знание (Местное) (Int), Тонкий слух (Wis), Профессия (Wis), Насмешка (Int), Поиск (Int), Плавание (Str), Использование веревки (Dex), Знание дикой природы (Wis).

Очки умений на первом уровне: (2+ Мод. Int)*4

Очки умений на каждом следующем уровне: 2+Мод. Int

Особенности:

- *Специализация в броне и оружии:* Хулиганы отлично владеют любым простым оружием.
- *Бонусные фиты:* На первом уровне развития, хулиган получает один дополнительный фит, который плюсуется к единственному стандартному фиту, выдаваемому персонажу другого класса. Кроме того, стрелок получает еще один добавочный фит на 5-ом, 10-ом, 14-ом и 17-ом уровне. Хулиган может выбрать бонусные фиты из следующего списка: *Бой вслепую*, *Уклонение (Мобильность, Атака в прыжке)*, *Экспертиза (Улучшенное обезоруживание, Улучшенная подножка, Ураганная атака)*, *Великая стойкость*, *Угрюмый слуга Смерти*, *Улучшенное критическое попадание*, *Улучшенная инициатива*, *Улучшенный рукопашный бой (Парализующий кулак)*, *Железная воля*, *Уравновешенный*, *Стальные нервы*, *Могучая Атака (Разрушение, Улучшенный Бычий Натиск, Обескровленный, Разделение, Улучшенное разрушение)*, *Удар сосунка*, *Пристальный взгляд**, *Искусство владения боевым оружием**, *Фокусировка на оружии.** Некоторые фиты из приведенного выше списка являются дочерними и их пререквизиты приведены перед скобками с названием. Фиты, помеченные знаком * могут быть выбраны несколько раз для одного и того же вида оружия. Для того, чтобы получить новый фит, хулиган должен удовлетворять всем необходимым требованиям (в том числе базовым характеристикам или бонусам к базовому уровню атаки). Фиты, умения и пререквизиты будут внимательно рассмотрены в третьей главе сеттинга
- *Выносливость.* На первом уровне опыта, Хулиган получает дополнительный фит Выносливость.
- *Толстая кожа.* На втором уровне опыта, хулиган начинает игнорировать легкие повреждения организма (к примеру, полученные от удара палкой). Он вычитает половину текущего уровня развития (округляя в вверх) при все подобных уронах.
- *Специализация в оружии.* Начиная с четвертого уровня опыта, хулиган может быть специалистом в обычном или боевом дробящем оружии. Большинство белых хулиганов предпочитают использовать кулаки и дубины, тогда как забияки индейцы берут в руки сокрушители черепов.
- *Несгибаемый словно гвоздь.* На 11-ом уровне опыта у хулигана проявляется высокая сопротивляемость боли. Она дает персонажу

ограниченную форму сопротивления наносимому урону. Таким образом, итоговый урон равен разности между его базовым значением и показателем описываемой способности.

Хулиган					
Уровень	Бонус Атаки	Стойкость	Рефлекс	Воля	Специальное
1	+1	+2	+0	+1	Выносливость, Бонусный Фит
2	+2	+3	+0	+2	Толстая Кожа
3	+3	+3	+1	+2	
4	+4	+4	+1	+2	
5	+5	+4	+1	+3	Бонусный Фит
6	+6/+1	+5	+2	+3	
7	+7/+2	+5	+2	+4	
8	+8/+3	+6	+2	+4	
9	+9/+4	+6	+3	+4	
10	+10/+5	+7	+3	+5	Бонусный Фит
11	+11/+6/+1	+7	+3	+5	Несгибаемый словно Гвоздь 2
12	+12/+7/+2	+8	+4	+6	
13	+13/+8/+3	+8	+4	+6	
14	+14/+9/+4	+9	+4	+6	Бонусный Фит
15	+15/+10/+5	+9	+5	+7	Несгибаемый словно гвоздь 4
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+7	
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+8	Бонусный Фит
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+8	
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+8	Несгибаемый словно гвоздь 6
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+9	

РАЗВЕДЧИК

Большинство людей чувствуют себя наиболее спокойно, находясь поблизости от своего дома — города, индейского поселения или плавучей деревни. Разведчики не такие. Они считают своей обителью дикую местность. По этой причине, персонажам данного класса приходится быть такими же осторожными как россомаха и такими же ловкими как пантера. Вообще, горе тому, кто попытается сразиться с разведчиками, где-нибудь в глухом уголке леса.

Характеристика: Разведчик — умелый боец, более чем способный позаботиться о себе. Достоинствами нашего героя являются хорошее знание дикой природы и умение скрытно перемещаться по девственной чаще. Разведчик знает, как незаметно подкрасться к противнику, бесшумно убрать его или скрыться от преследователей во мраке ночи. Описываемые персонажи знакомы с обычаями старого запада, поскольку их путешествия проходят через земли индейских племен.

История: Разведчики крайне востребованы организациями и правительственными структурами, которые имеют дело с дикими Западными территориями. Такие герои служат в армиях воюющих сторон или работают на железнодорожных магнатов, отыскивая приемлемые пути для прокладки железных дорог. Разведчики могут быть представителями любой расы и любого пола.

Внутри индейских племен, разведчики исполняют роль авангарда, идущего перед военными отрядами. Они, отслеживают врагов и позволяют храбрецам нападать на антагонистов, обходя расставленные ловушки и заранее приготовленные засады.

ИНФОРМАЦИЯ, КАСАЮЩАЯСЯ ИГРОВЫХ ПРАВИЛ.

Параметры: Разведчик может извлечь достоинства из каждой высокой характеристики. Возможно, что ловкость наиболее ценна для него, поскольку она увеличивает шанс выживания в бою, а также улучшает шансы персонажа на удачную невидимую атаку, или выполнение бесшумного передвижения.

Мудрость также важна для разведчика, поскольку от нее зависят такие умения, как Знание дикой природы и Обнаружение. Индейские разведчики особенно заинтересованы в большой силе, ибо она дает персонажу возможность выстоять в схватке с противником, которого невозможно легко обмануть. Харизма также ценится описываемыми персонажами, поскольку ее бонусы способны оказать влияние на умение Приручение животных.

HD: d8/за уровень.

Классовые умения: Лазание (Str), Ремесло (Int), Сбор Информации (Cha), Приручение животного (Cha), Прятанье (Dex), Выхватывание оружия (Dex), Чувство направления (Wis), Прыжок (Str), Знание (Местное) (Int), Знание (Индейское знание) (Int), Знание (Природы) (Int), Язык (Нет), Тонкий слух (Wis), Бесшумное передвижение (Dex), Верховая езда (Dex), Поиск (Int), Плавание (Str), Использование веревки (Dex), Знание дикой природы (Wis).

Очки умений на первом уровне: (4+ Мод. Int)*4

Очки умений на каждом следующем уровне: 4+Мод. Int

Особенности:

- *Специализация в броне и оружии:* Разведчики умеют эффективно пользоваться как простым, так и огнестрельным оружием.
- *Дополнительные языки:* Начиная игру, разведчик отлично знает свой собственный язык, и имеет 4 ранг в знании дополнительного языка. Через каждый пять уровней, персонаж получает еще один дополнительный язык, с базовым рангом 2. Все изученные языки могут совершенствоваться обычным способом, но их максимальный ранг не может превышать значение равное (текущему уровню разведчика + 3).
- *Бдительность:* На втором уровне опыта разведчик получает фит Бдительность. Через каждые три уровня, начиная со второго, персонаж получает дополнительный бонус +1, к стандартному бонусу +2, который накладывается Бдительностью на умения Тонкий слух и Обнаружение.
- *Шестое чувство:* Начиная с третьего уровня опыта, разведчик начинает лучше чувствовать возможные засады и ловушки. В любой момент времени, персонаж может попытаться обнаружить засаду, совершив проверку умения Обнаружение. При этом, герой должен добавить к текущему рангу умения, половину своего уровня опыта. В том случае, если засада не была обнаружена, персонаж должен совершить бросок на умение Обнаружение, направленный против вражеского броска на умение Прятанье (если в засаде сидит несколько человек, то берется усредненный ранг данного умения). В случае поиска ловушки, уровень сложности назначает сам Маршал.

- *Внезапная атака:* Начиная с четвертого уровня опыта, разведчик может атаковать ничего не подозревающего оппонента в жизненно важную точку. Во время атаки, жертва теряет свой бонус к АС (вне зависимости от того, был он у нее или нет) и получает дополнительный урон, равный +1d6 на 4-ом уровне, и повышающийся на 1d6 за каждые четыре последующих уровня (+2d6 на 8-ом, +3d6 на 12-ом и т.д.). Атаки, совершенные при помощи огнестрельного оружия также считаются внезапными, если жертва находится на расстоянии 30-футов от разведчика. Персонаж может совершить внезапную атаку только против живых существ с известной анатомией. При этом, твари иммунные к критическим ударам, ей полностью не подвержены. Для того, чтобы ударить в жизненно важное место врага, герой должен хорошо видеть свою цель, слабое место которой не может быть расположено за укрытием.
- *Фокусировка на умении:* На 6-ом, 9, 13, 18-ом уровне, герой получает бонусный фит Фокусировка на умении. Стоит помнить, что фокусировка не может быть дважды наложена на одно и то же умение.
- *Выслеживание:* На первом уровне опыта, разведчик получает бонусный фит Выслеживание.

Разведчик					
Уровень	Бонус Атаки	Стойкость	Рефлекс	Воля	Специальное
1	+0	+2	+2	+0	Дополнительный язык, Выслеживание
2	+1	+3	+3	+0	Бдительность +2
3	+2	+3	+3	+1	
4	+3	+4	+4	+1	Внезапная атака +1d6
5	+3	+4	+4	+1	Бдительность +3, Дополнительный язык
6	+4	+5	+5	+2	Фокусировка на умении
7	+5	+5	+5	+2	Бонусный язык
8	+6/+1	+6	+6	+2	Бдительность +4, Внезапная атака +2d6
9	+6/+1	+6	+6	+3	Фокусировка на умении
10	+7/+2	+7	+7	+3	Дополнительный язык (3)
11	+8/+3	+7	+7	+3	Бдительность +5
12	+9/+4	+8	+8	+4	Внезапная атака +3d6
13	+9/+4	+8	+8	+4	Фокусировка на умении
14	+10/+5	+9	+9	+4	Бдительность +6
15	+11/+6/+1	+9	+9	+5	Дополнительный язык (4)
16	+12/+7/+2	+10	+10	+5	Внезапная атака +4d6
17	+12/+7/+2	+10	+10	+5	Бдительность +7
18	+13/+8/+3	+11	+11	+6	Фокусировка на умении
19	+14/+9/+4	+11	+12	+6	
20	+15/+10/+5	+12	+12	+6	Бдительность +8, Внезапная атака +5d6, Дополнительный язык (5)

ШАМАН

Шаманы тысячелетиями знают существовании параллельного нематериального мира. В то время, когда картежники играют в игры с темными порождениями Охотничьей земли, а безумные ученые зарабатывают сумасшествие в попытках достичь невиданной технической мощи, шаманы пытаются заключить союз с великими духами природы.

Характеристика: Шаманы имеют великую связь с природными духами. Благодаря общению с этими загадочными, шаманы способны использовать волшебство и способности к предвидению, которыми не обладают представители других классов. Заклинания и сверхъестественные способности шамана ориентированы на могучие силы природы, и являются проявлениями неразрушимой связи между Охотничьей землей и физическим миром людей. Могущество шамана дает ему огромные преимущества во время непосредственного столкновения с рекконерами.

История: Когда-то шаманы практически не покидали земель, принадлежащих их племенам. Однако сейчас, с увеличением уровня угрозы, исходящей от рекконеров, и белых людей многие шаманы покинули территорию своих предков.

ИНФОРМАЦИЯ, КАСАЮЩАЯСЯ ИГРОВЫХ ПРАВИЛ.

Параметры: Самый важный параметр шамана - это мудрость, которая указывает, на какую благосклонность духов он может рассчитывать, и какими заклинаниями предков он умеет пользоваться. Харизма также важна для индейца, поскольку некоторые силы, даруемые духами хранителями, отталкиваются от нее. Высокая ловкость помогает шаману противостоять не только силами тьмы, но и злу белых людей.

Несмотря на то, что большинство шаманов мужчины, после нового пришествия Рекконеров стали появляться одиночные шаманы женского пола.

HD: d6/за уровень.

Классовые умения: Концентрация (Con), Ремесло (Int), Дипломатия (Cha), Приручение животных (Cha), Знание индейского символического языка (Wis), Чувство направления (Wis), Знание (Индийская мудрость) (Int), Знание (Природы) (Int), Ритуал (Cha, Эксклюзивное умение), Лечение (Wis), Чувство правды (Wis), Плавание (Str), Знание дикой природы (Wis).

Очки умений на первом уровне: (4+ Мод. Int)*4

Очки умений на каждом следующем уровне: 4+Мод. Int

Особенности:

- *Использование оружия и брони.* Шаманы умело используют простое оружие и луки. Кроме того, шаманы могут использовать легкую броню.
- *Благосклонность духов.* Шаманы вызывают к духам, дабы они использовали свою магию против врагов племени. Для достижения вышеозначенного результата, шаманы используют специфические ритуалы: высыпание дорожек из песка, скарификацию, пост и даже курение специальных трав через трубку. Для того, чтобы призвать духов, шаман использует умение Ритуал, детальное описание которого приводится в седьмой главе сеттинга.

- *Критические провалы и невероятные успехи ритуалов.* Маниту всеми силами стараются запутать шаманов, пытаясь выдать себя за духов природы. Если при использовании умения Ритуал шаман выкидывает единицу, маниту вводят персонажа в заблуждение и даруют ему свою вредоносную энергию. После этого, персонаж теряет все пункты магии, истраченные на провалившийся ритуал, и, вдобавок к этому, страдает от 1d6 пунктов физического урона. В случае невероятного успеха, шаман привлекает к себе внимание духов, его заклинание успешно иницируется, и на него не тратятся пункты магической энергии.
- *Старый путь.* Будучи связанным клятвой верности природным духам, шаман верит в то, что Старый Путь является лучшей дорогой для развития человеческой расы. Герои данного класса презирают вещи, сделанные при помощи машин, а также ненавидят поезда и огнестрельное оружие. Для персонажа, избравшего Старый Путь, ценны лишь вещи ручной работы. Стоит отметить, что шаман, пользующийся вещами с «белого конвейера» получает штраф –4, накладываемый на все проверки умения Ритуал, действующие в течение последующих 24 часов. Отказ от Старого Пути, также влияет на отношения шамана и его духа хранителя (смотрите седьмую главу данного руководства).
- *Дух хранитель.* Шаман получает возможность опираться на помощь духа-хранителя, начиная с первого уровня опыта. Дух немедленно передает свои базовые способности индейскому колдуну. На пятом уровне опыта дух дарует шаману свою первую специальную способность, и далее продолжает дарить их через каждые пять уровней. Способности и умения духов-хранителей будут изучены в седьмой главе книги.
- *Чувство природы.* Начиная со второго уровня опыта, шаман приобретает особую связь с живой природой. Благодаря ей он получает возможность безошибочно идентифицировать любое естественное растение или животное. Также он может определить, где была найдена указанная вода и безопасно ли ее пить.
- *Поиск видений.* Начиная с седьмого уровня опыта, шаман может отправиться в поиск видений. Данная возможность может быть использована не более раза в месяц. В течение 1d4 дней перед поиском шаман голодает, курит трубку и общается с духами природы, после чего иницирует ритуал (DC=25) успех которого означает, что духи взяли его с собой и указали ему на искомое знание. Поиск видений работает подобно заклинанию *Предсказание* (нормальная версия которого недоступна шаманам). Данная способность является сверхъестественной.
- *Пришельцы из Охотничьей Земли.* Начиная с 11-го уровня опыта, шаман получает возможность идентифицировать по своей воле невидимых существ. Данная способность не требует обязательной проверки умения Ритуал.
- *Единство с природой.* Начиная с 14-го уровня, связь шамана и природы достигает таких степеней, что шаман начинает испытывать необычные эффекты, связанные со своим старением. На шамана больше не действуют эффекты старения, несмотря на то, что его можно состарить магическим путем. В то же самое время, бонусы от старости успешно накладываются на характеристики персонажа, тем самым неуклонно приближая его смерть.

- *Открытие Врат.* На 19-ом уровне развития, шаман получает возможность открыть врата в Охотничью землю, что позволит ему, и его спутникам, войти в пространство иномирового измерения. Процесс Открытия врат требует 30-ти часов предварительной подготовки и успешного броска против DC=30. В том случае, если попытка провалилась, шаман вынужден ждать новой возможности целую неделю. Известно, что портал держится 1d6 минут, после чего закрывается. Для обратного путешествия в реальный мир, шаману требуется поставить в еще один портал в Охотничьей земле.

Шаман					
Уровень	Бонус Атаки	Стойкость	Рефлекс	Воля	Специальное
1	+0	+0	+0	+2	Дух природы, Базовые способности
2	+1	+0	+0	+3	Чувство природы
3	+1	+1	+1	+3	
4	+2	+1	+1	+4	
5	+2	+1	+1	+4	Дух хранитель (1)
6	+3	+2	+2	+5	
7	+3	+2	+2	+5	Поиск видений
8	+4	+2	+2	+6	
9	+4	+3	+3	+6	
10	+5	+3	+3	+7	Дух хранитель (2)
11	+5	+3	+3	+7	Пришельцы из охотничьей земли
12	+6/+1	+4	+4	+8	
13	+6/+1	+4	+4	+8	
14	+7/+2	+4	+4	+9	Единство с природой
15	+7/+2	+5	+5	+9	
16	+8/+3	+5	+5	+10	Академические знания
17	+8/+3	+5	+5	+10	Дух хранитель (3)
18	+9/+4	+6	+6	+11	
19	+9/+4	+6	+6	+11	Открытие врат
20	+10/+5	+6	+6	+12	Дух хранитель (4)

ЧАСТЬ 3: УМЕНИЯ И ФИТЫ

В *Мертвых Землях* умения начинаются с подшучиваний, характерных для матерых стрелков, и кончаются картежными талантами, необходимыми для того, чтобы добиться помощи от круторогих маниту. Большинство умений работают самым обычным образом. Однако, некоторые из них были специальным образом модернизированы для «нового» мира *Таинственного Запада*. Модифицированные умения будут описаны в разделе **Существующие Умения**, тогда как о новинках будет рассказано в главе **Новые Умения**. Вне всякого сомнения, новые знания о собственных способностях помогут выжить твоему герою в жестоких землях таинственной Америки.

СУЩЕСТВУЮЩИЕ УМЕНИЯ

Мы изменили некоторые существующие умения, для того, чтобы более точно отразить культуру и специфику Таинственного Запада. Все умения, которые не описаны ниже, работают стандартным способом. В том случае, если цена стандартного умения (к примеру, идентификация Напитка с помощью умения Алхимия) значится в золотых монетах, мастер должен будет перевести ее в доллары.

РАСШИФРОВКА (INT, ТРЕНИРОВКА).

Умение работает стандартным образом для древних текстов и способно помочь персонажу разобраться в современных шифрах и тайнописях. Со времен Гражданской Войны это умение крайне важно для шпионов и резидентов, работающих в тылу врага. Расшифровка также может помочь, если герою требуется разобраться в карте, где крестом помечено местоположение сокровища или бывшее логово головорезов. Картежники могут воспользоваться расшифровкой для того, чтобы разобраться в тайных шифрах из книги Хойла. Большинство зашифрованных сообщений имеет DC = 25 или 30.

ЗНАНИЕ (INT, ТРЕНИРОВКА).

В мире Мертвых земель, существует несколько необычных видов научного знания.

Биология (знание различных форм жизни)

Химия (знание химических процессов и реакций)

Инженерное дело (создание и разрушение конструкций и технических устройств)

Геология (знание земель, пород, геологических процессов и выработок)

Индийское знание (знание индейских легенд, устных историй, традиций и ритуалов)

Математика (умение вычислять и рассчитывать)

Метеорология (знание погоды и атмосферных феноменов)

Физика (знание физических законов)

Проверка: Для того чтобы решить простую проблему, возникшую в известной области знаний, мастер должен назначить уровень сложности проблема (DC=10 для простой проблемы). В том случае если задача стандартная DC поднимается

до 15. 20 и 30-ти DC может быть равно только в том случае, если проблема действительно серьезна.

Повторные попытки: Нет. Персонаж или знает ответ на поставленный вопрос или не знает его вовсе. Конечно, мастер должен дать возможность на повторную попытку, если герой получает доступ к новому теоретическому материалу (например, посещает библиотеку или университет). Увеличение вышеозначенного умения также позволяет повторить попытку.

Специальная особенность: Персонаж, имеющий 5-ый ранг в умении Знание (наука), получает бонус +2, к остальным проверкам умения Знание (другая наука). Бонус является следствием владения научным мышлением, которое позволяет найти ответ в других областях знания. Персонаж не получает дополнительный бонус если имеет несколько умений Знание (наука), достигших пятого или более высокого ранга. Стоит помнить, что Безумный ученый способен наложить бонус на свое умение Безумная Наука.

ЯЗЫК (INT, ТРЕНИРОВКА).

Все персонажи начинают игру со знанием собственного языка, равным 6-ти. Важно отметить, что персонажи игры не получают знание дополнительных языков в зависимости от своего интеллекта.

Первый ранг в умении язык, означает, что персонаж способен говорить всего лишь несколько слов. При получении второго ранга, герой может составлять простые предложения. На третьем, герой может говорить обо всем, избегая сложных лингвистических конструкций. На четвертом, персонаж способен говорить короткие фразы практически без акцента. На пятом, герой может спокойно разговаривать на выбранном языке и поддерживать непринужденный диалог с собеседником. На шестом, персонаж может подстраиваться под диалекты избранного языка.

Литература имеет широкое распространение в Мертвых Землях. По этой причине, персонажи умеют читать и писать на том языке, на котором они обучены говорить. Конечно, вы можете создать себе персонажа, который не знает алфавита, но его способность к выживанию в среде искателей приключений будет достаточно низка.

Проверка: Персонаж, знающий язык, должен сделать бросок против умения Чуткий Слух, для того чтобы разобраться в редком диалекте или понять NPC имеющего странный выговор или какой-либо дефект речи. В том случае, если рассказчик знает Язык на 5 рангов, то его слушатели должны совершать бросок на слух только в том случае, если сомневаются в правильном понимании его речи.

Повторные попытки: Персонаж может совершать повторные попытки так часто, как ему хочется. В том случае, если рассказчик хочет убедить собеседников в том, что знает определенный язык с детства, то маршал не должен давать ему повторных попыток.

Специальная особенность: На западе существует несколько групп индейских языков (смотрите таблицу, приведенную ниже). Племена, принадлежащие одной языковой семье, могут говорить друг с другом без особых проблем, компенсируя недостатки знаний о языке соседа собственной мимикой и знаками. Племена из разных языковых групп вынуждены учить языки друг друга или пользоваться системой знаков.

Бросок на проверку умения, равный 1, всегда означает полное непонимание собеседника. К примеру, разведчик хочет сказать о дочери вождя племени, как о

«прекрасной девственнице». В том случае, если герой провалит бросок на Языковое умение, индейцы услышат рассказ об «отвратительной шлюхе». После такого увлекательного общения, герой будет вынужден совершить успешный бросок на Индейское знание. В противном случае, ему предстоит познакомиться с местными орудиями пыток.

Индейские языковые группы		
Язык	Письменность	Кто говорит
Алгонкинский	Есть	Блэкфут, Кайенны, Арапахо, Гросс, Вентри, Кри, Чироки
Атабасканский	Есть	Апачи, Навахо, Хупа, Хайда, Тсимшиан, Вакашан, Салишан, Племена Кламат
Каддоан	Есть	Пауни, Арикара, племя Вичита
Хокан	Есть	Помо, Мохаве, Явапай, Кокопах
Язык знаков	Нет	Каждое племя имеет знатоков
Язык Сиу	Есть	Манданы, Хидатас, Кроу, Лакота, Сиу и другие племена равнин
Испанский	Есть	Мексиканцы и племена Юго-Запада

НОВЫЕ УМЕНИЯ

В этой главе описаны уникальные умения Мертвых Земель, которые полностью совместимы с правилами OGL.

ВЗРЫВНОЕ ДЕЛО (INT, ТРЕНИРОВКА).

Если вы хотите поднять в воздух гигантского червя, и не желаете быть прихлопнуты результатом детонации, то вам придется взяться за изучение взрывного дела. Описываемое умение дает персонажу знание взрывчатых веществ, а также слабых мест уничтожаемых конструкций. Кроме того, знающий персонаж обладает информацией о различных зонах дистанционного поражения.

Проверка: Работа со взрывчаткой труда и опасна, вследствие чего, проверка умения требуется даже при поджигании динамитной шашки. Ниже приведены примерные сложности работ с различными видами взрывных устройств.

DC=10 Обезвреживание динамита или простой взрывчатки

DC=15 Установка предохранителей и детонаторов

DC=25 Сборка бомбы

Противоположный бросок Разрядка бомбы или разбор взрывчатки

Обезвреживание динамита или простой взрывчатки: Необходимо тогда, когда, устройство не имеет специальных предохранителей. Как правило, обезвреживание подобных систем заключается в устранении детонатора или в обрезании бикфордового шнура.

Установка предохранителей и детонаторов: Требуется, для точного определения длины бикфордова шнура. Детали подготовки взрыва будут описаны в пятой главе сеттинга.

Сборка Бомбы: Необходимо для создания бомбы, которую невозможно разрядить без устранения предохранителей. Детали обезвреживания будут приведены ниже.

Разрядка бомбы или разбор взрывчатки: Необходимо в том случае, если бомба защищена от разрядки, или герой имеет дело с действительно сложным взрывающим устройством, созданным безумным ученым. В таком случае, персонаж должен совершить проверку своего умения Взрывного дела, против аналогичного умения персонажа, создавшего уникальную бомбу. В том случае, если герой проваливает бросок, адская машина детонирует.

Специальная способность: В том случае, если при проверке умения, герой выкидывает 1, устройство немедленно взрывается. В следующий миг, персонаж должен совершить стандартный сброс против устройства со штрафом -2, накладываемым вследствие близкой детонации. Стоит отметить, что персонаж, имеющий пятый ранг в Химии, получает бонус +2 ко всем проверкам Взрывного Дела. А персонаж обладающий пятым рангом в умении *Обезвредить устройство*, получает бонус +2 к попыткам обезвреживания бомб.

УПРАВЛЕНИЕ ТРАНСПОРТНЫМ СРЕДСТВОМ (ТИП) (DEX, ТРЕНИРОВКА).

В пределах Таинственного Запада было построено много странных машин. Самодвижущиеся аппараты и летающие конструкции, приводимые в действие силой призрачной скалы, требуют для своего управления совершенно новых умений. Управление дает возможность герою взяться за рычаги паровой повозки, орнитоптера или сесть за штурвал парового судна. Существуют следующие разновидности управления.

Аэропланы Аэропланы, Автожиры, Орнитоптеры и т.д.

Наземный транспорт Паровые машины, Велосипеды

Личные устройства Ракетные ранцы, реактивные лыжи и т.д.

Суда Лабиринтные бегуны, Подводные лодки

Проверка: Обычное управление транспортом не требует особых проверок. Последние необходимы во время боя, специального маневрирования и в хаосе других необычных ситуаций. К примеру, если вы захотите проехать на велосипеде по краешку Великого Каньона, то вам придется совершить вышеозначенный бросок. Персонаж, решивший запустить устройство созданное безумным ученым, должен совершить проверку во время первого старта. В случае провала броска, загадочная машина ломается.

Правила управления машиной можно найти в пятой главе сеттинга.

ВЕРА (WIS, ТРЕНИРОВКА, ТОЛЬКО ДЛЯ БЛАГОСЛОВЕННЫХ).

Большинство людей начинают верить в Бога лишь в тот момент, когда мерзкий монстр тянет их в темную нору. В отличие от обычных людей, Благословенные веруют истинно, что дарует им возможность творить чудеса во имя Божье.

Проверка: Требуется для того, чтобы узнать свершилось ли задуманное чудо. Полная информация о чудесах и их инициаторах содержится в седьмой главе сеттинга.

ИГРА (INT).

Вне всякого сомнения, каждый обитатель Таинственного Запада знает о том, как играть в покер или другую картежную игру. В тоже время, профессиональные игроки играют азартные игры, чтобы обеспечить себе достойный уровень жизни.

Проверка: Ваш персонаж может воспользоваться данным умением, чтобы подзаработать немного денег. В Мертвых Землях есть два вида картежной игры: с одним раскладом и с многими.

Игра с одним раскладом: В случае подобной игры, все игроки должны решиться на ставки. Играющий персонаж делает бросок против умения игры, после чего, проигравший должен выдать победителю то количество денег, что было поставлено на кон.

Игра с несколькими раскладами: Применяется в том случае, если игра занимает большой промежуток времени – час или более. Все участники делают ставки на один расклад, причем сумма ставки колеблется от одного, до пяти долларов. Далее, все совершают последовательные броски против чужого умения Игры. Персонаж с самым низким броском платит персонажу с более высоким броском такую сумму денег, которая равна среднему значению его ставки. После этого проигравший выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока за столом не останется один человек.

Хитрости и обманы: Не все игроки в покер являются честными людьми. Персонаж может поднять свою проверку умения Игра, объявив о том, что он жульничает. Бонус, накладываемый на Игру, может изменять от +1 до +10. При этом, все сидящие поблизости люди должны совершить проверку умения Обнаружения, бросаемого против шуллерского умения Ловкость рук (из последнего значения вычитается величина бонуса, накладываемого на умение Игра). В том случае, если хитрец будет пойман с поличным, он точно останется без выигрыша. Другими возможными исходами являются: деревянный макинтош, бегство из города, серьезная рукопашная сватка или даже веревка на крепком дереве.

Повторные попытки: Играть можно до тех пор, пока карман не опустеет.

Специальная способность: Персонаж, чьи умения Блеф и Чувство Мотивации достигают 5-го ранга, получает к умению Игра кумулятивный бонус +2. Если шуллер имеет пятый ранг в умении Ловкость Рук, он получает к Игре еще один бонус +2. Конечно, во время использования бонусов, шуллер может быть пойман. При этом, значение бонуса никак не влияет на величину умения Обнаружения, применяемого другими игроками.

ИГРА С ОРУЖИЕМ (DEX, ТРЕНИРОВКА, СТРЕЛОК).

Любой фермер может схватить пистолет и выстрелить из него. Однако, от этого он не станет умелым стрелком. Истинный стрелок обращается с оружием так, как другие люди обращаются с произведением искусства. Впрочем, временами, стрелки используют оружие для собственного развлечения.

Персонаж может использовать данное умение для того, чтобы произвести обманный выстрел или умудрился повернуть пистолет в своих пальцах, словно герой бульварной книжонки.

Проверка: Это умение позволяет вашему персонажу делать с оружием то, что его душе угодно. Некоторые из видов игры являются безобидными забавами, тогда как другие дают персонажу возможность выжить в неравной схватке с

несколькими противниками. Нижеследующая таблица дает представление о наиболее популярных видах игры.

DC=20	Обманный выстрел (в развлекательных целях)
DC=20	Верчение револьвера в руке
DC=25	Перебрасывание револьвера из руки в руку
DC=25	Внезапный выстрел

Обманный выстрел: Этим понятием можно описать стрельбу по стакану, которая стоит на голове друга, или выстрел по долларовой монете, которую подбросили в воздух. Хотя забава и выглядит захватывающе, она может произвести впечатление только на женщин и малолеток. В боевой ситуации подобный трюк применить невозможно. Во всяком случае, до тех пор, пока ваш герой не будет атакован армадой летающих стаканов или дождем падающих долларов. Когда герой применяет обманный выстрел, он должен вычестить проверку своего умения Игра с оружием из стандартного броска атаки. Использование каждого обманного выстрела занимает один оборот времени.

Верчение револьвера в руке: Это любимый прием парней, цепляющих на свои головы черные шляпы. Перед использованием Верчения, персонаж держит его за ободок спускового крючка так, как будто-то хочет передать его своему оппоненту. В случае успешной проверки умения, герой вращает оружие по вертикали и поворачивает ствол в сторону противника (при этом действие является свободным). Далее, персонаж может сделать проверку умения Блеф (в противовес вражескому умению Чувство Правды). Если персонаж выигрывает это состязание, несчастный противник впадает в шоковое состояние. В случае провала броска, ваш герой действует крайне неуклюже и не успевает совершить внезапную атаку. В случае броска на 1, криворукий герой должен бросить 1d6 и поглядеть на результаты, описанные в последующей таблице.

1-3	Из рук выпадает одно оружие
4.5	Из рук выпадают оба оружия (если герой имеет два револьвера)
6	Самопоражение

Перебрасывание револьвера из руки в руку: Любимый прием стрелков, использующих в бою два револьвера, но старающихся обходиться без использования в схватке двух кулаков. В начале «игры», персонаж должен достать обеими руками до своих револьверов. Когда в одном из пистолетов кончаются патроны, игрок должен совершить проверку умения Игра с оружием. Это необходимо, чтобы перекинуть пистолеты из рук в руки, и продолжить стрельбу из ведущей руки, не отвлекаясь на длительную перезарядку. Таким образом, герой может вести огонь без пауз и остановок. В случае провала броска, обмен происходит на следующий оборот. В случае выпадение 1, револьвер вываливается из рук неудачника.

Внезапный выстрел: Ваш стрелок может предпринять осторожный, но крайне эффектный выстрел, от которого противник начнет танцевать. Подобный выстрел может снести с головы врага шляпу, или выбить из его руки какой-либо предмет. Внезапный выстрел можно совершить даже в том случае, если цель находится за укрытием, но стрелок знает о ее положении в пространстве. Против невидимых существ, данная атака неприменима.

В случае успешного выстрела, антагонист героя должен выбросить успешный спасбросок на волю против DC=15. При провале броска враг может предпринять в свой оборот лишь частичное действие. Подобный выстрел особенно полезен тогда, когда противники сошлись в долгой и безрезультатной перестрелке.

Повторные попытки: Ваш герой будет выглядеть полным идиотом, если предпримет одну попытку игры с револьверами, провалит ее и тут же начнет следующую.

Специальная способность: Стрелок, имеющий 5 ранг в умении Игра с оружием, получает кумулятивный бонус +2 к умению Запугивания в том случае, если он крутит револьвером перед лицом своей жертвы.

КАРТОМЕТАНИЕ (INT, ТРЕНИРОВКА, КАРТЕЖНИК).

Вам пригодится это умение, если вы играете за Картежника.

Проверка: Это умение позволяет персонажу инициировать магические расклады. Детальное описание хексарканы может быть найдено в седьмой главе данного руководства.

ПРЯТАНИЕ ОРУЖИЯ (DEX).

Никогда не вредно прятать оружие во внутреннем кармане сюртука или внутри сапога. Возможно, что ваш персонаж прячет не оружие, а шифровки или контрабанду. В любом случае, данное умение пригодится тем людям, которые имеют хорошо спрятанные тайны.

Проверка: Когда персонаж хочет спрятать оружие, игроку приходится совершать проверку на описываемое умение. В том случае, если на кубиках выпадает значение меньше 15, другой персонаж может заметить спрятанную вещь, выбросив кубики на умение Обнаружения, направленное против броска вашего героя. В противном случае, оружие практически невидимо и только тщательный обыск (занимающий целый оборот), может дать какие-то результаты. Конечно, во время обыска, ваш герой может совершить еще одну проверку на Прятанье оружия, направленную против вражеского умения Поиска. Однако, стоит помнить, что в текущих обстоятельствах, обыскивающий получает к своему чеку закономерный бонус +5.

Повторные попытки: Их нет. Персонаж прячет предмет в наиболее тайном месте и не может его перепрятывать в неблагоприятных обстоятельствах.

Специальная способность: Герой, имеющий пятый ранг в умении *Маскировка*, или в умении *Ловкость Рук* получает кумулятивный бонус +2, накладываемый на умение Прятанье оружия. В том случае, если персонаж прячет маленький и незаметный «Дирринджер» он получает бонус +6, тогда как на попытку спрятать ружье или шотган, накладывается штраф –8.

БЕЗУМНАЯ НАУКА (INT, ТРЕНИРОВКА, БЕЗУМНЫЙ УЧЕНЫЙ).

Это умение незаменимо, когда вам требуется создать механическую крылатую машину или ужасный электростатический луч смерти. Обычное научное знание не применимо для достижения подобной цели. Как видно из названия, данное умение позволяет ученому выйти за пределы ограниченного знания современности и склепать, по-настоящему чудовищную конструкцию.

Проверка: Это умение позволяет изобретателю придумать и реализовать в чертежах и прототипах концепцию технологического устройства, намного опередившего свое время. В седьмой главе данного руководства можно прочитать детальное описание работы данного умения.

Специальная способность: Безумный ученый, обладающий пятым рангом в умении Знание, получает бонус +2, накладываемый на проверку умения Безумная Наука. Персонаж может обладать лишь одним бонусом,

вне зависимости от того, каким количеством различных научных знаний он обладает.

НАСМЕШКА (INT).

На Диком Западе бывает занятно посмеяться над тем, у кого в руках находится направленный на тебя револьвер. Данное умение поможет тебе вывести оппонента, из состояния блаженного морального равновесия.

Проверка: Насмешка позволяет вашему персонажу изменить поведение других людей. Впрочем, стоит помнить, что успешное использование данного умения вселяет не страх, а ярость или смущение. Для того, чтобы использовать Насмешку, ваш персонаж должен обозначить то специфическое действие, которое он хочет совершить. Кроме того, насмешка не может изменить общее отношение выбранной цели к игровому персонажу, поскольку острый язык и меткие оскорбления, вовсе не способны привить горячую любовь. DC необходимый для проверки умения, равен 10 + текущий уровень цели. При этом, стоит помнить о бонусах, которые жертва может наложить на спасбросок против волшебства, воздействующего на разум. Использование насмешки занимает целый оборот.

В том случае, если издевательство достигло цели, враждебно настроенный персонаж имеет три выхода из создавшейся ситуации. Он может ответить на подстрекательство героя к какому-либо действию (к револьверной дуэли, к седланию дикого быка, или к картежной игре), смолчать или попытаться подколоть вашего персонажа в ответ. Нет нужды говорить о том, что первый вариант будет самым благоприятным для вашего героя.

В случае выбора второго варианта, жертва насмешки получает штраф –4, накладываемый на проверки харизмы и способностей, зависящих от данной характеристики. Став посмешищем для других, NPC будет страдать от вышеозначенного штрафа несколько долгих минут (данный промежуток времени всегда равен текущему уровню издеваемого персонажа).

Если противник, начинает издеваться в ответ, то он должен выбросить свой бросок Насмешки, против вашего оригинального броска. Проигравший острослов начинает страдать от штрафа на харизму в течение такого промежутка времени, который равен уровню выигравшего персонажа.

Поскольку некоторые издевательства заканчиваются стрельбой, хорошенько подумайте о том, стоит ли издеваться над местным чудо стрелком.

Известно, что насмешка, подобно Запугиванию или Блефу, может вывести вашего противника из равновесия во время револьверной дуэли. Детали подобного воздействия могут быть найдены в пятой главе сеттинга.

Повторные попытки: В случае провала инициированной насмешки, ваш герой может попытаться поиздеваться над целью на следующий день. С другой стороны, ряд последовательных насмешек способен еще больше разозлить жертву.

РИТУАЛ (INT, ТРЕНИРОВКА, ШАМАН).

Это умение необходимо шаманам для того, чтобы ублажать духов и упрашивать их о благосклонности.

Проверка: Шаман использует данное умение, для работы с магией, о которой толково написано в седьмой главе данного руководства.

ЛОВКОСТЬ РУК (DEX, ТРЕНИРОВКА).

Ловкость рук необходима на Таинственном Западе, поскольку неловкие и грубые действия персонажа могут стать причиной развития многих неблагоприятных ситуаций. Ловкость Рук нужна не только картежникам, но и исследователям чужих карманов. Ловкость рук позволит вашему персонажу так ловко манипулировать маленькими предметами, что этого не смогут заметить другие люди.

Проверка: Бросок против DC=10, позволит вашему персонажу ловко обращаться с предметом размером с монетку. Для того, чтобы также ловко обращаться с «Дирренджером», или другой вещицей подобного размера, требуется совершить бросок против DC=15. Используя рассматриваемое умение, ваш герой также сможет показывать простейшие фокусы, например появление и исчезновение монеты (DC=10).

В том случае, если за действиями ловкого персонажа следит другой человек, он может заметить хитрость. Когда ваш персонаж провалит свой бросок Ловкости Рук против вражеского броска на *Обнаружение*, наблюдатель может обвинить героя в хитрости.

Картежник, решающий замаскировать арканский расклад под банальный карточный фокус, должен совершить спасбросок против DC=10, и против умения Обнаружения, если рядом с ним есть внимательные люди.

Повторные попытки: Попытка повторного обмана одного и того же человека, поднимает базовое значение DC на 10 пунктов в том случае, если предшествующий обман был раскрыт.

Специальная способность: Умение Ловкость Рук может быть использовано в качестве замены фита Быстрое Выхватывание. Однако, при этом, сложность броска становится равна 20. Персонаж, обладающий 5ым рангом в рассматриваемом умении, получает кумулятивный бонус +2 к броскам на изучение чужих карманов и Профессию (Фокусник).

СКОРОСТНАЯ ПЕРЕЗАРЯДКА (DEX).

Нет ничего более опасного, чем остаться без патронов в разгар жаркой перестрелки. С помощью описываемого умения, ваш герой сможет перезарядить свое оружие со скоростью невероятной для обычного человека.

Проверка: Перезарядка одной пули для любого оружием занимает стандартное действие. При DC=15, ваш персонаж может перезарядить один дополнительный патрон в оборот, что способно спровоцировать атаку противодействия (*attack of opportunity*). При успешном броске на DC=20, герой сможет перезарядить в ход три патрона (действие будет одиночным и стандартным). Естественно, что перед тем, как бросить кубики, вы должны объявить о выбранном способе перезарядки. В противном случае, маршал будет считать, что вы предпринимаете стандартное действие и заряжаете один патрон. В случае выпадения 1, персонаж роняет на землю все приготовленные патроны.

Стоит помнить, что некоторые револьверы можно привести в боевое состояние, путем замены всего барабана. Как правило, перезарядка такого оружия считается действием, занимающим полный оборот. При броске на DC=15, персонаж может вставить барабан в револьвер, затратив стандартное действие.

Специальная способность: Нетренированные персонажи могут заменить Скоростную Перезарядку проверкой характеристики Ловкость.

ПОВЕСТВОВАНИЕ ИСТОРИЙ (СНА).

Хороший рассказчик делает множество важных вещей. Он сохраняет в памяти историю Дикого Запада, дает людям надежду и вдохновение, а также, в случае необходимости, говорит слова предостережения своим слушателям.

Во вселенной Мертвых Земель, описываемое умение особенно важно, поскольку геройские рассказы о победах могут снизить Уровень Страх в отдельных регионах. Данная способность подробно описана в восьмой главе данного руководства.

ФУНДАМЕНТАЛЬНОЕ МЫШЛЕНИЕ (INT, ТРЕНИРОВКА).

Ездить по пустыням Мохавы на паровом экипаже значительно приятнее нежели, чем скакать на лошади. С другой стороны, любая техника может сломаться, и тогда лучше бы путешественнику знать навыки ее ремонта. Фундаментальное мышление, помогает герою восстановить или реплицировать технологически сложную машину.

Проверка: Маршал устанавливает DC в зависимости от сложности и конструктивных особенностей конкретного механизма. При этом, он ориентируется на безумие ее изобретателя и урон, наносимый конструкцией.

Как правило, поломки обычного устройства, не созданного Безумным Ученым, требуют DC=10-15. Сложные неисправности простого устройства, или типовые поломки сложного отталкиваются от DC=20. Тяжелые поломки сложной машины начинаются с DC=25.

В случае возникновения неисправностей, безумные машины достаточно сложно починить. В некоторых случаях, их конструкции нарушают один или несколько общепринятых физических или инженерных законов. В подобном случае, DC определяется маршалом исходя из таблицы, которая приведена в седьмой главе книги. Простая поломка безумной машины, снижает базовый DC механизма (который необходим для его создания) на 10 пунктов. Более сложная поломка уменьшает вышеозначенный показатель на 5 пунктов. Самым сложным видам аварий присваивается DC численно равный уровню сложности, примененному при создании механизма. Когда поломки достигнут такого уровня сложности, игроку будет проще собрать новую машину!

Попытка применения Фундаментального Мышления без использования базового набора инструментов (гаечных ключей, молотков и т.д.) накладывает на все попытки ремонта штраф –5.

В том случае если ваш герой делает быстрый ремонт, или вносит в конструкцию механизма технические заменители, сложность ремонта понижается на 5 пунктов, а время работы сокращается на половину. Однако, в последнем случае на один пункт повышается вероятность выхода машины из строя (детальное описание неполадок может быть найдено в четвертой главе сеттинга). Вышеозначенный штраф можно обойти путем полного ремонта механизма с последующим удачным броском против базового DC конструкции.

Умение Фундаментального Мышления может быть использовано Сумасшедшими Учеными и их ассистентами для конструирования удивительных машин собственной конструкции (детальное описание процесса сборки приведено в седьмой главе книги).

СУЩЕСТВУЮЩИЕ ФИТЫ

Большая часть стандартных D&D фитов, доступна персонажам из Мертвых Земель. Однако при этом, фиты, отвечающие за создание магических

предметов, действуют в мире Таинственного Запада не так как в других фэнтези мирах. В этом нет ничего удивительного, поскольку создание колдовских напитков, магического оружия и брони, волшебных палочек, посохов и колец не существует в альтернативной реальности Таинственного Запада. Конечно, некоторые NPC, находящиеся под контролем маршала, могут иметь вышеозначенные способности, несмотря на то, что ни один игравельный персонаж не способен создать даже самый простой артефакт.

Метамагические фиты могут быть использованы героями самым обычным образом. Они увеличивают DC заклинаний, и позволяют им испытывать большее количество пунктов магической энергии. К примеру, фит *Empower*, позволяет персонажу инициировать магические заклинания, мощь которых на два уровня превосходит текущий уровень заклинателя. Как это не парадоксально, но в Мертвых Землях данная возможность работает без изменений.

Некоторые другие фиты были модифицированы, чтобы соответствовать реальностям Таинственного Запада. Ниже будут приведены изменения коснувшиеся их.

Если существующий фит имеет цену, то маршал должен перевести ее в доллары, по курсу (1 gp = 1\$).

РЕМЕСЛО

Различные ремесленные фиты (создание магического оружия, брони, посохов, волшебных палочек и чудесных предметов) не действуют в пределах таинственного запада.

ДАЛЬНЯЯ СТРЕЛЬБА

Этот фит не будет работать с шотганами и огнеметами. Однако, его можно использовать в том случае, если стрелок атакует какую-нибудь крайне медленную и чрезвычайно большую тварь.

СТРЕЛЬБА ВЕРХОМ

В Мертвых Землях, этот фит можно использовать и для огнестрельного оружия. При этом, стрельба может вестись не только с лошади, но и с машин, паровозов, воздушных аппаратов и т.д.

ПОВТОРНЫЙ ВЫСТРЕЛ

Этот фит, использующийся для чрезвычайно быстрого и точного выстрела, дает персонажу одну дополнительную атаку. При этом не имеет значения, какова базовая атака персонажа и какое оружие он использует. К примеру, стрелок с тремя базовыми атаками и двумя пистолетами имеет только один дополнительный выстрел при использовании вышеозначенного фита.

НОВЫЕ ФИТЫ

Ниже следует описание новых фитов, используемых героями Дикого Запада во время сражений с бандитами, мародерами, безумными учеными, сошедшими на дорогу зла, а также со сверхъестественными ужасами.

Описание фитов дано стандартным образом.

НАВЫК НОШЕНИЯ БРОНИ (БЕЗУМНАЯ НАУКА, ТЯЖЕЛАЯ) [ОСНОВНОЙ]

Ваш персонаж может носить тяжелую броню или скафандр, работающий при помощи паровой машины. Подобная броня может быть создана только безумным ученым.

Преимущества: Когда ваш герой использует тяжелую броню, штрафы накладываются только на умения – Лазание, Специалист по побегам, Прятанье, Прыжок, Бесшумное передвижение, Ловкость рук, Падение.

Без навыка: При отсутствии данного фита, герой, использующий броню, страдает от штрафов на броски атаки, а также на умения связанные с движением.

Специальная особенность: Данный фит, позволяет персонажу крепить оружие ближнего боя (паровые пилы, или мечи, но не пушки гатлинга) к своему бронированному скафандру. Безумный ученый автоматически получает вышеозначенный фит, применительно к использованию брони собственной конструкции.

НАВЫК НОШЕНИЯ БРОНИ (БЕЗУМНАЯ НАУКА, СРЕДНЯЯ) [ОСНОВНОЙ]

Ваш герой знаком с персональной броней, созданной безумными учеными. Средней броней можно назвать бронежилет или пуленепробиваемый плащ.

Преимущества: Такие же, как при использовании тяжелой брони.

Без навыка: Так же, как при использовании тяжелой брони.

Специальная особенность: Безумный ученый автоматически получает вышеозначенный фит, применительно к использованию брони собственной конструкции.

НАВЫК ИСПОЛЬЗОВАНИЯ АВТОМАТИЧЕСКОГО ОРУЖИЯ [ОСНОВНОЙ]

Ваш герой может использовать автоматическое огнестрельное оружие.

Прекувизиты: Нет

Преимущества: Герой может использовать автоматическое оружие, подобное пушкам гатлинга и пулеметам.

Без навыка: При стрельбе из автоматического оружия, на все броски атаки, накладывается штраф -4.

Специальная особенность: Сумасшедший ученый, додумавший до собственного автоматического оружия, бесплатно получает данный фит, который накладывается лишь на стрельбу из созданного прототипа.

ХРАБРОСТЬ [ОСНОВНОЙ]

Никто не может обзывать вашего героя, жалким цыпленком. Он никогда и ничего не боится

Преимущества: Ваш герой получает бонус +2 к спасброскам на волю, против опасности.

Специальная особенность: Этот бонус можно складывать с другими модификаторами, накладывающимися на спасброски Воли.

МЕРТВЫЙ ГЛАЗ [СПЕЦИАЛЬНЫЙ]

Персонажи, способные причинять противнику смерть и разрушение, могут наметанным глазом определить примерное расположение слабых мест своего

врага. Данный фит увеличивает урон противнику в том случае, если герой совершил критическое попадание.

Преквизиты: Данный фит доступен только храбрецам и стрелкам

Преимущества: Если герой использует свой оборот исключительно для атаки, то он прибавляет к урону врага (выраженному в числовом эквиваленте) значение своего текущего уровня. Для храбрецов фит действует на холодное оружие, тогда как для стрелков на огнестрельное. Этот фит накладывается на все атаки персонажа, проведенные во время означенного оборота боя. Урон умножается, если выстрел оказывается критическим.

Специальная особенность: Твари неуязвимые к критическим попаданиям не страдают от дополнительных ранений, если их противник использовал фит Мертвый Глаз.

ДИНЕРО [ОСНОВНОЙ]

Ваш герой обладает кое-какими сбережениями. Использование этого фита означает, что у вас есть богатый родственник на восточном побережье, доля в горной промышленности, вклад в железнодорожный бизнес или даже грязная наличность, оставшаяся от ограбления банка.

Преимущества: При использовании данного фита, стартовые деньги вашего персонажа удваиваются и, кроме того, раз в месяц, вы получаете возможность писать домой «весточки» и упрасивать о высылке дополнительных денег (они равны показателю наличности, описанному при формировании класса).

К примеру, твой герой является стрелком, стандартная наличность которого равна 7d6x10 долларов. Взяв описываемый фит, ты немедленно получаешь на руки 14d6x10 долларов, и, вдобавок к этому, каждый месяц можешь получать еще 7d6x10 баксов. Конечно, герой может тратить эти деньги на любимого себя, но иногда, ему придется тратить их по велению маршала.

Без фита: Персонаж, не обладающий вышеозначенным фитом, получает стартовые деньги только один раз, после чего вынужден сам зарабатывать на собственную комнату и хлеб.

Специальная особенность: Персонаж может выбирать данный фит несколько раз. При этом происходит удвоение «выписываемых» денег. К примеру, если вы выбираете данный фит три раза, то значение ваших начальных фондов увеличивается в 8 раз, и вы получаете возможность писать весточки четыре раза в месяц! Стартовые накопления выдаются персонажу только раз за игру. При этом, выбор Динеро после создания персонажа не дает герою право на получение бонусных стартовых денег.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПУНКТЫ МАГИЧЕСКОЙ ЭНЕРГИИ [СПЕЦИАЛЬНЫЙ]

Ваш картежник, имеет дополнительные пункты магической энергии.

Преимущества: Каждый раз, во время выбора данного фита, твой герой получает 5 дополнительных пунктов магической энергии.

Без фита: Без данного фита, герой может рассчитывать только на бонусные очки, получаемые от мудрости (Благословенный, Шаман) или от интеллекта (Картежник).

Специальная особенность: Персонаж может выбирать данный фит несколько раз. При этом, каждый раз вы получаете еще пять пунктов магической энергии.

БЫСТРЫЙ И МЕРТВЫЙ [ОСНОВНОЙ]

Твой герой большой любитель, шпиговать своих противников пулями. Другими словами он умеет удерживать боек своей рукой, после чего передергивает его до тех пор, пока все злодеи не будут мертвы. «Приветственный залп» может исполняться только с одним револьвером (пистолет тут не применим – прим. перев.).

Преквизиты: Револьвер, Ловкость +15, Выстрел в упор, Повторный выстрел, Базовый бонус атаки +4 или выше.

Преимущества: Будучи полным действием, многократная стрельба из револьвера может продолжаться до тех пор, пока барабан оружия не покинут все пули. Фит может быть использован только с револьвером ординарного действия. В качестве жертвы может быть выбрана любая цель, находящаяся на близком для оружия расстоянии (30 футов или менее). При этом, свинец может быть выпущен как в одного злодея, так и в нескольких одновременно. Каждая атака подобного типа совершается с наибольшим бонусом атаки, но при этом имеет штраф –6. Атаки можно продолжать до тех пор, пока барабан револьвера не опустеет.

Специальная особенность: Фит Быстрый и Мертвый может использоваться только с револьверами ординарного действия.

ВЛАДЕНИЕ ОГНЕСТРЕЛЬНЫМ ОРУЖИЕМ [ОСНОВНОЙ]

Твой герой знает, как использовать пистолеты, револьверы, винтовки и дробовики.

Преимущества: Твой герой совершает атаки огнестрельным оружием, без штрафов.

Без фита: В том случае если фит не выбран, персонаж получает штраф –4 ко всем броскам атаки, выполненным из огнестрельного оружия.

УГРЮМЫЙ СЛУГА СМЕРТИ [СПЕЦИАЛЬНЫЙ]

Некоторые герои Таинственного запада сеют повсюду лишь разрушение и смерть. Подобные господа одинаково опасны не только для своих врагов, но и для своих друзей.

Преимущества: Герой может потратить одну Метку Судьбы (см. Главу 5) для того, чтобы его успешная атака стала автоматическим критическим попаданием.

Преквизиты: Герой должен достичь пятого уровня жизненного опыта

Специальная особенность: Как правило, Угрюмый слуга смерти всего лишь пешка в тайном плане Рекконеров. В том случае, если персонаж, выбравший данный фит, совершает критический промах, он немедленно поражает случайную цель – врага или друга, стоящего перед ним. Если «слуга» пользуется оружием ближнего боя, то он может ударить любого персонажа или NPC, находящегося рядом с ним. Атака пробивает любые естественные защиты и маскировки и при этом имеет 50% шанс стать критической.

УЛУЧШЕННАЯ ИНИЦИАЦИЯ ЗАКЛИНАНИЙ [СПЕЦИАЛЬНЫЙ]

Ваш картежник немного удачливее или опытнее своих собратьев по ремеслу. Это очень важный фит для шамана, картежника или благословленного, желающего инициировать немного больше заклинаний.

Преквизиты: Базовое умение - Вера, Картометание или Ритуал имеющее 8 или более рангов.

Преимущество: Ваш герой имеет впечатляющий успех при естественном броске на 19 или 20.

УРАВНОВЕШЕННЫЙ [ОСНОВНОЙ]

Для опытного стрелка важна не только сила, но и скорость. Эти способности должны уравновешивать друг друга, если вы хотите быстро прицелиться в противника и сбить его с ног первым выстрелом. Горячая голова, обладающая медленной реакцией, довольно быстро обнаружит себя в окружении венков на ближайшем кладбище.

Преимущества: Во время броска инициативы, значения меньше 10, автоматически поднимается до десятки. При этом, на них тут же накладываются все возможные модификаторы.

Прекузидиты: Улучшенная инициатива

МЕТКИЙ СТРЕЛОК [ОСНОВНОЙ]

Один выстрел – один труп – вот кредо прирожденного стрелка. Не важно, кто он – снайпер, решивший сразить вражеского офицера, или человек без имени, пытающийся убить главаря бандитов. Каждая его пуля поражает цель.

Преимущества: Меткий стрелок тратит один оборот на прицеливание. При этом цель не должна бежать. На второй оборот, персонаж совершает выстрел со всеми доступными бонусами. Если атака успешна, то цель должна совершить спасбросок на Стойкость против DC=10 + величина нанесенного урона. В случае провала броска противника стрелка немедленно умирает. Атака считается полным действием и приравнивается к coup-de-grace. Важно помнить, что цель должна быть в зоне поражения оружия и при этом, стрелок должен видеть у нее уязвимое место (например, голову).

Цель неуязвимая для критических попаданий, или прикрывающая уязвимые части тела броней, не может подвергнуться вышеозначенной атаке.

Прекузидиты: Концентрация +4, Базовый бонус атаки +5 и выше, Фокусировка на оружии, Специализация в оружии.

Специальная способность: Если во время прицеливания что-то отвлекает стрелка, то он должен совершить закономерную проверку умения Концентрация.

СТАЛЬНЫЕ НЕРВЫ [ОСНОВНОЙ]

Будучи обладателем стальных нервов и невероятно упрямым персонажем, ваш герой никогда не будет поджимать хвост, и кидаться прочь от возможной опасности.

Преимущества: Если ваш герой должен бежать с поля боя в результате провала спасброска на волю, направленного против страха, он может упереться и остаться на месте. Однако штрафы, накладываемые от состояния паники, никуда от него не денутся.

ЛЕГЕНДА ДИКОГО ЗАПАДА [ОСНОВНОЙ]

Ваш герой известная фигура в мрачных пустошах Таинственного запада. При этом не важно, хороший персонаж он, или плохой...

Прекузидиты: 5-ый уровень жизненного опыта.

Преимущества: Когда ваш персонаж совершает бросок узнавания в конкретной области, он совершает чек харизмы и добавляет половину своего текущего уровня. Проверка кидается против DC конкретной области (см. ее в

приведенной ниже таблице). В том случае, если проверка успешна, местные жители слышали о герое. В противном случае, проверка может быть повторно проведена в тех же местах при получении нового уровня.

ДС	Местность
15	Родной город
20	Родной округ
25	Родной штат или территория
30	Иной штат (Техас, Канзас, Миссури)
35	Восточное побережье (Восток Миссисипи)
+5	Иная нация (Союз, Конфедерация, Сиу и т.д.)

В том случае, если жители слышали о вашем персонаже, они могут устроить ему торжественную встречу. При этом поведение NPC полностью зависит от типа вашего героя, который может быть персонажем в Белой Шляпе или злодеем в Черной. Когда ваш герой выбирает данный фит, вы должны определиться с той репутацией, которая преследует персонажа.

Белая Шляпа: Все знают о том, что твой персонаж герой. Статьи о его деяниях могли быть напечатаны на страницах Эпитафии Тумбстоуна, а некоторые его подвиги, и проявления неописуемой храбрости, стали основной для бульварных книжонок. Большинство людей равняются на Белую Шляпу. Большую часть времени такой герои проводит в кампании служителей закона, или в общении с честными людьми. При этом он обязательно бросится на помощь к тому, кто оказался в беде. Люди верят слову такого персонажа, и его мнение всегда имеет значительный вес. Примером подобного героя может быть знаменитый Уайт Эрп.

Черная Шляпа: Ваш герой имеет репутацию опасного отморозка или смертоносного стрелка. Когда такой персонаж появляется в городе, его улицы мгновенно пустеют, а бандиты и другие подозрительные элементы стараются выказывать уважение. К несчастью, шерифы и другие буквоеды законники, не спускают глаз с Черной Шляпы и интересуются мельчайшими деталями его визита. Встретившись с подобным героем, большинство людей боятся задать ему вопрос и стараются лишний раз не смотреть на него. Примерами подобных «героев» могут быть Джон Уэсли Хардинг и Джесси Джеймс.

Преимущества Легенды

Умение	Белая Шляпа	Черная Шляпа
Блеф*	+4	+4
Дипломатия	+4	-4
Сбор информации	+2	+2
Запугивание	+2	+4
Насмешка	+2	+2

Если жертва блефа так и не вспомнила вашего героя, то вы получаете на проверку данного умения штраф -4.

Без Фита: Маршал может решить, что отдельный эпизод героизма (или совершенного злодеяния), дает персонажу бонус (или штраф) от случайного события, накладываемый на некоторые социальные умения – Блеф, Дипломатию и т.д. Конечно, подобный модификатор может быть применим

только на ограниченной территории в относительно короткий промежуток времени. Память людей слаба и NPC любят забывать незначительные события. В свою очередь фит Легенда Дикого Запада, распространяется на целые штаты и помогает персонажу не стать забытой диковинкой.

Специальная способность: На диком западе цвет шляпы вполне может измениться. Хороший парень легко может стать плохим. К несчастью, такое случается не так уж и редко. При этом, злодею довольно сложно вновь стать героем. Если так человек умудрится спасти сироту, то все равно найдут люди, которые будут подозревать двуличную природу героя.

Если после получения фита, ты решил превратить своего отщепенца в истинного героя, поговори об этом со своим маршалом. В данном вопросе, его слово решит все.

Что касается реального Запада, то на его территориях обитали не только злодеи, ставшие героями, но и герои, ставшие злодеями.

ОБЕСКРОВЕЛЕННЫЙ [ОСНОВНОЙ]

Герой, обладающий подобным фитом, будет сражаться даже тогда, когда из его ран во всю будут хлестать кровавые потоки, а из живота ползут внутренности. Это значит, что при встрече с Угрюмым Жнецом, вы не падете под ударом его острой косы, и пошлете саму Смерть куда подальше. Короче говоря, данный фит позволит персонажу биться после получения критических повреждений, лечение которых невозможно без стороннего хирургического вмешательства.

Преимущества: Персонаж, обладающий вышеозначенным фитом, будет сражаться даже тогда, когда его Нр станут меньше 0. В том случае, если пункты жизни достигнут значения -10, персонаж будет считаться мертвым. Однако, если Нр имеет значение от 0 до -9, персонаж может совершать частичные действия кидая спасбросок на Волю, направленный против $DC = 10 + \text{количество пунктов жизни меньше } 0$. Таким образом, герой, имеющий $Нр = -5$, должен совершить бросок против $DC=15$.

Сами действия не наносят дополнительного урона персонажу.

Преквизиты: Конституция 15+

Специальная способность: Герой не способен находиться в стабильном состоянии во время выполнения частичных действий.

БЕЙ СОСУНКОВ [ОСНОВНОЙ]

Твой герой знает все грязные трюки, с помощью которых можно выбить противника из рукопашной схватки. Он умеет бросать в глаза грязь, ломать носы, таскать врага за волосы, или просто бить его, когда несчастному плохо или он уже упал.

Преквизиты: Улучшенный невооруженный удар, Базовый бонус атаки +1 или выше.

Преимущества: Если ваш герой использует возможность полной атаки в рукопашном бою на кулаках или во время удержания противника, то его соперник получает 1d4 дополнительных пунктов урона (реальных или нужных для отключения противника).

Вдобавок к этому, жертва подобной атаки должна совершать спасбросок на выносливость равный $10 + \text{величина нанесенных повреждений}$. В случае провала броска, жертва получает штраф -4 на следующее действие.

Фит Бей Сосунков не применим для использования в скрытой атаке.

Описываемый фит работает только против живых существ с известной анатомией. Мертвецы, слизи и другие подобные твари имеют иммунитет против грязных приемов в рукопашном бою.

ПРИСТАЛЬНЫЙ ВЗГЛЯД [ОСНОВНОЙ]

В твоём взгляде есть что-то такое, что заставляет обычных людей нервничать, а служителей закона, внимательно наблюдать за тобой.

Преквизиты: Харизма 15+, Запугивание +9

Преимущества: Во время встречи с NPC, ваш персонаж может пристально посмотреть ему глаза (свободное действие), для того чтобы запугать возможных противников, находящихся на расстоянии до 30-ти футов. Для того, чтобы отказаться от своих изначальных намерений, жертвы должны быть на линии взгляда персонажа и при этом антагонисты должны смотреть друг на друга.

Пристальный взгляд может быть направлен против других людей и чувствующих созданий, чей уровень жизненного опыта меньше уровня персонажа. Для того, чтобы противостоять силе взгляда, жертва должна совершить спасбросок на волю, против DC 10 + половина опыта героя + модификатор харизмы. В том случае если бросок провален, жертва трусит и пребывает в состоянии, подобном страху, страдая от штрафа -2, который накладывается на броски атаки, спасброски и проверки умений. Эффект продолжается (1d6 + уровень вашего персонажа) оборотов. Это сверхъестественная способность.

Без Фита: Персонаж, не имеющий подобного фита, может воспользоваться умением Запугивания, для того, чтобы ввергнуть противника в панику. Вне зависимости от результатов броска, подобный герой не сможет добиться морального штрафа, накладываемого на броски оппонента.

ЧАСТЬ 4: ЭКИПИРОВКА

В этой части книги вы сможете найти информацию об основных видах экипировки и оружия, без которых ваше проживание на Диком Западе будет весьма проблематичным. В том случае, если вы ищете экзотические устройства, вам будет лучше сразу заглянуть в конец главы, где описаны некоторые удивительные конструкции.

СТАРТОВАЯ ЭКИПИРОВКА И ДЕНЬГИ

Скорее всего, прежде чем последовать на Запад, ваш герой взял с собой определенную сумму денег и какие-то вещи. Стоит помнить, что в зависимости от класса, каждый персонаж получает различное количество стартовых денег. Наличность можно потратить на необходимые вещи (представленные в последующих таблицах) или припасти на черный день.

Если ваш герой все-таки решил приобрести вещи, то это не значит, что он тут же отправился в местный магазин за покупками. Некоторые предметы могли достаться ему по наследству, другие он мог выиграть в покер или другую азартную игру. Третьи вообще могли быть украдены, прежде чем началась основная кампания. С другой стороны, если ваш персонаж, только что сел на поезд, идущий с Восточного побережья, то в его кармане вполне может оказаться револьвер недавно купленный в оружейной лавке.

Ниже приведена таблица стартовой наличности, которая зависит от конкретного класса персонажа. Герой может взять эти деньги только в начале карьеры и не может получить их еще раз в том случае, если он станет мультиклассовым персонажем. Для пополнения денежного счета также бесполезно использовать магические способности.

СТАРТОВАЯ НАЛИЧНОСТЬ

Класс	Сумма (Северных \$)
Храбрец	3d6x10
Благословенный	3d6x10
Стрелок	5d6x10
Картежник	4d6x10
Безумный ученый	5d6x10
Маверик	4d6x10
Хулиган	4d6x10
Разведчик	7d6x10
Шаман	3d6x10

БОГАТСТВО И ДЕНЬГИ

Большинство денег вертится на восточном побережье США, поскольку именно там находятся производственные и деловые центры страны. При этом, важно отметить, что торговцы-северяне производят расчеты исключительно в американских долларах, тогда как их южные коллеги принимают только бумаги Конфедерации.

Свободные Западные торговцы не любят бумажные деньги, ибо они не знают, кто победит в войне. Конечно, никому из них не улыбается остаться в итоге с кучей цветных бумажек. В том случае, если вы уговорите продавца взять бумажную наличность, то он, скорее всего, возьмет с вас «разменный налог» в сумме 10-20% от стоимости товара.

Вообщем, металлические деньги всегда в почете. Нижеследующая таблица показывает, какие монеты имеют хождение на территории бывшего США.

МОНЕТАРНАЯ СИСТЕМА

Монета	Достоинство
Золотой орел	10 \$
Пол-орла	5 \$
Четверть орла	2.5 \$
Серебряный доллар	1 \$
Половина доллара	50 С
Дайм	10 С
Полу дайм	5 С
Медный цент	1 С

ДРУГАЯ НАЛИЧНОСТЬ

Кроме баксов, на западе имеются и другие, менее популярные способы товарооборота. К примеру, индейцы предпочитают бартер, хотя некоторые из них все же принимают деньги – железные и бумажные. При этом, их стоимость считается в четыре раза меньше исходной. Единственным исключением являются обитатели Конфедерации Койота, которые берут Деньги КША за половину их истинной стоимости.

Республика Десерет тоже штампует свои деньги, именующиеся «банкнотами». Давным-давно, в стране Мормонов были серьезные экономические проблемы. По этой причине, большинство местных жителей быстро лишились не только собственных рубашек, но и штанов. К моменту формирования республики, мормонам удалось преодолеть финансовые затруднения. По этой причине Хеллштормовская железная дорога Васатч легко принимает банкноты, которые имеют обращение к западу от Миссисипи. С другой стороны, иные регионы бывшего США принимают банкноты Десерета с 50%-ным (а то и более высоким) «разменным налогом».

Не так давно Преподобный Иезекия Гримм также начал заниматься экономикой и ввел в Лост Анджелесе своеобразную форму бумажных денег, именующихся «LA скрипт». Несмотря на то, что Гримм не уважает торговцев и коммерсантов до самой последней степени, на территории города расчеты все же производятся как с бумажными, так и с металлическими монетами. Недавно, среди жителей Лост Анджелеса прошел слух, повествующий о том, что Иезекия хочет выпустить очередной эдикт, указывающий на то, что в пределах города, расчеты могут производиться только при помощи местного «скрипта».

ТОРГОВЛЯ ТОВАРАМИ

Поскольку в Америке не существует единой монетарной системы, люди до сих пор не отказались от бартера. Естественно, что ценность товара напрямую

зависит от его редкости в данном регионе, и от того, насколько сильно он ценится местными людьми.

К примеру, любое индейское племя может запросто выменять шкурки животных (стоящие у любого белого торговца 50\$) на коробку ружейных патронов (стоимостью 2\$). Скорее всего, торговец, вернувшийся обратно в Додж Сити, получит существенную прибыль от вышеозначенного бартера.

Вообщем, в бартере самое главное предложить правильный товар в правильном месте и не быть особо щепетильным.

С другой стороны, среди цивилизованных людей большим спросом пользуются не товары, а драгоценные металлы. Хорошим средством обмена являются золото, серебро, и, в последнее время, призрачная скала. Естественно, что в горняцких городах Лабиринта стоимость минералов несколько ниже средней, но в целом, большинство торговцев страны, придерживаются стандартных значений стоимости определенных для редких пород.

ДРАГОЦЕННЫЕ ПОРОДЫ

Тип	Стоимость (за фунт)
Серебро	1\$
Золото	16\$
Призрачная Скала	30\$

НАДЕЖНОСТЬ

Некоторые виды оружия (и часть оборудования созданного безумными учеными) имеют тенденцию давать осечки, ломаться и вообще всяческим образом выходить из строя. Подобные устройства имеют ранг надежности, равный 1. В том случае, если при броске атаки на ваших кубиках выпадает подобное или более низкое число, то это значит, что оружие сработало не правильно. Таким образом, стрелок, обладающий пистолетом гатлинга (Надежность = 2), столкнется с проблемами при бросках атаки, равных 1 или 2.

Пассивные вещи или устройства, например бронежилеты, должны совершать бросок в случае их использования. К примеру, если в бронежилет попала пуля, игрок должен совершить бросок на надежность данной вещи.

В том случае, если с предметом случается неполадка, игрок должен кинуть 2d6 и посмотреть на результат, указанный в последующей таблице. Детальное описание неполадок прилагается к большинству устройств, описанных в данной книге.

НЕПОЛАДКИ

Бросок 2d6	Неполадка
2-5	Крупная поломка
6-10	Мелкая поломка
11.12	Катастрофа

СТРЕЛЯЮЩЕЕ ЖЕЛЕЗО

Надеюсь, что вы не забыли популярную поговорку, гласящую что – «Бог сделал человека, а мистер Кольт сделал равными всех людей»! Вне всякого сомнения,

хорошее оружие должно проделать долгий путь, прежде чем сумеет добраться до человека, который знает ему истинную цену.

Некоторые типы оружия (из тех, что описаны ниже), появились в реальном мире, гораздо позже 1876 года. Однако, прежде чем обвинять нас во лжи, помните, что Мертвые Земли не являются полным отображением Дикого Запада. Это иная, альтернативная вселенная, в которой безумные ученые, воспользовавшись силой призрачной скалы, смогли серьезно продвинуть технологию, и достичь потрясающих результатов в оружейном деле.

Перезарядка: Все типы огнестрельного оружия имеют ограниченное количество патронов, вследствие чего им требуется регулярная перезарядка. Для большинства видов оружия, перезарядка занимает один оборот боя, причем в этот момент враг может предпринять превентивную атаку. Стоит помнить, что умение *Скоростная перезарядка*, сокращает промежуток времени, требуемый на приведение оружия в боевую готовность.

КАПСЮЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Оружие, использующее унитарный патрон появилось в начале 70-ых годов 19-го века. По этой причине, большинство обитателей Таинственного Запада продолжают использовать стремительно устаревающее капсюльное оружие.

Капсюльное оружие получило свое название благодаря механическим особенностям стрельбы. При использовании подобного оружия, стрелок рукой посылает пулю в канал ствола, после чего размещает капсюль перед ударным бойком. Когда стрелок нажимает на спусковой крючок, боек ударяет по капсюлю, вызывая детонацию последнего. Маленький взрыв воспламеняет порох, и горячие газы выталкивают пулю из канала ствола.

Перезарядка: Поскольку капсюльное оружие вообще не стреляет баз капсюля, его перезарядка занимает продолжительный промежуток времени (3 полных оборота). Капсюльные револьверы могут быть заряжены гораздо быстрее, потому что стрелок может носить с собой заранее заряженные барабаны (таким образом, перезарядка занимает 2 полных оборота, или один, при использовании умения, Быстрая Перезарядка).

Поломки: Поскольку в капсюльном оружии много ненадежных боевых частей, оно достаточно часто выходит из строя. Большинство смертоносных устройств подобного типа имеют ранг надежности равный 1. В том случае, если бросок кубика указывает на поломку, ознакомьтесь с последующими абзацами дабы узнать, насколько плохи ваши дела.

Мелкая поломка: Капсюль проваливается в боевой механизм и заклинивает оружие. Подобную поломку легко исправить, просто очистив механизм (один оборот). Мелкая поломка может спровоцировать превентивную атаку врага.

Крупная поломка: Капсюль проваливается внутрь механизма и перестает быть годным к использованию. Извлечение его занимает один оборот и может спровоцировать превентивную атаку врага. Для устранения неисправности требуется бросок на умение Фундаментальное мышление или умение Игра с оружием против DC=10.

Катастрофа: Выстрел из оружия приводит к неправильной детонации капсюля и последовательному взрыву патронов. Детонация наносит стрелку 1d4 пунктов урона, за каждый взорвавшийся боеприпас.

ОПИСАНИЕ ОРУЖИЯ

Описание оружия включает в себя цену объекта, наносимые им повреждения, дальность стрельбы, критическое попадание, вес и тип. У огнестрельного оружия указывается также калибр используемого боеприпаса и количество выстрелов.

Выстрелы: Параметр указывает на количество патронов, находящихся в магазине или барабане оружия. Во всех остальных случаях, данное значение показывает, как долго может стрелять ваш персонаж, до того, как его оружию понадобится перезарядка.

Калибр: Каждый тип оружия имеет специфический вид боеприпасов. Таким образом, патроны для 44-го калибра не подойдут к оружию 32-го калибра. Если два разных вида оружия имеют один и тот же калибр, то, как правило, они пользуются одними и теми же боеприпасами. В качестве примера можно привести револьвер Кольт Фронтир (1873), способный стрелять ружейными пулями от Винчестера '73. Впрочем, всегда помните о том, что капсюльное оружие не способно стрелять унитарным патроном.

ОПИСАНИЯ

Топор, дровосека – типичное двуручное оружие, которое можно найти как в хозяйстве фермера, так и в руках простого лесоруба.

Баллард '72 – Несмотря на то, что это крупнокалиберное охотничье ружье было разработано достаточно недавно, оно до сих пор использует капсюльный механизм стрельбы. Именно по этой причине оно не пользуется бешеной популярностью в среде обитателей Таинственного запада.

Бола – Оружие популярное среди Южно – Американских ковбоев, зовущихся «Гаучо». Бола состоит из нескольких деревянных шаров скрепленных в единое целое при помощи кожаной полоски. Когда ваш герой использует описываемое оружие, он должен раскрутить его над головой и метнуть в оппонента, исполнив, тем самым, дистанционную атаку. В том случае, если бола попадает в цель, противник падает с ног. Для того, чтобы освободить себя, пойманный персонаж должен потратить одно стандартное действие. В противном случае, противник считается связанным. При этом, персонаж может двигаться с половинной скоростью, не может бегать, на броски его атаки накладывается штраф –2, а на его ловкость накладывается штраф –4.

Лук, Короткий – Стандартный лук, которым пользуются многие члены индейских племен.

Утяжеленный кастет – Оружие, имеющее металлические утяжелители. Ваш персонаж сжимает его в руке и атакует противника кулаками. Несмотря на то, что использование кастета описывается терминами рукопашной борьбы, кастет все же способен наносить критические попадания.

Кавалерийская сабля – Рубящее оружие с длинным лезвием, которое имеют при себе кавалерийские офицеры. Сабля смертельно опасна в ближнем бою, но счастливые владельцы пистолетов, как правило, относятся к ней пренебрежительно.

Дубинка, большая – Большой кусок железа, который можно удержать только двумя руками. Вне всякого сомнения, большой дубиной может считаться топориче, лопата, ружейный приклад и даже большой стул из салуна.

Дубинка, маленькая – Это маленькая, одноручная версия большой деревянной дубинки. Ею может считаться пистолетная рукоять, бутылка виски, кастрюля с ножками или любое другое маленькое средство борьбы.

Кольт, Армейский вариант – Изначально имел название «Новая армейская модель Кольта». Описываемый капсюльный револьвер был очень популярен на раннем этапе Гражданской войны. Сейчас его можно увидеть во владении ветеранов и одиноких фермеров, которые ищут дешевое и надежное оружие.

Кольт, Бантлин специальный – Оригинальная модель оружия была сделана специально для Неда Бантлина – известного автора бульварных романов. Револьвер имел 16-ти дюймовый ствол и специальный съемный приклад. Бантлин получил оружие в дар за свое литературное творчество.

Бантлин практически невозможно найти в открытой продаже, вследствие чего его необходимо напрямую заказывать на фабрике Кольта, которая находится в Нью Джерси (стоит оружие, примерно, 500\$) или отбирать у прежнего владельца. Известно, что подобным оружием пользовались такие личности, как Уайт Эрп, Бэт Мастерсон и Дикий Бык Хиккок. Впрочем, последнему не очень-то повезло с Бантлином...

В том случае, если стрелок используется специальный приклад, дальность револьверного выстрела повышается на 45 футов. К несчастью, довольно длинный ствол, делает практически невозможным быстрое выхватывание пистолета. В том случае, если стрелок использует способность Быстрого Выхватывания оружия, то ему придется совершить бросок против DC=15 (действие считается свободным). Во время дуэли, стрелок с Бантлином имеет штраф –4 накладываемый на неожиданность, и –4, накладываемый непосредственно на выхватывание.

Кольт, Драгунс – Массивный капсюльный револьвер, используемый кавалеристами и жителями фронта, которые хранят его со времен давней Гражданской войны. Необычный размер и вес оружия, создают серьезные трудности для его переноски на пояс.

Кольт, Фронтир (1873) – Модифицированный вариант известнейшего Миротворца. Оружие сделано специально под патрон от Винчестера '73 (образца 1873-го года). Конфедераты производят аналог Фронтира, именуемый *Тайлер Аламо*.

Кольт, Лайтнинг – Это уменьшенная модификация Миротворца, созданная под патрон малого калибра. Данный револьвер давно заслужил репутацию оружия двойного действия.

Кольт, Морской вариант – Морской вариант Кольта был изначально капсюльным оружием. Однако, последующие модернизации привели к появлению револьвера, использующего стандартный боевой патрон. Оружие использует специализированные патроны 38-го калибра. Другие боеприпасы того же размера, к рассматриваемому револьверу не подходят.

Кольт, Миротворец – Возможно, самый известный пистолет Дикого Запада, пользующийся популярностью у кавалеристов южных частей страны. Конфедераты имеют на вооружении его аналог, имеющий название *Ганнисон Индепенденс*.

Кольт – Паттерсон, Модель 36 – Эта револьверная винтовка использует капсюльную механику стрельбы. Стрелок, пользующийся данным оружием, может применять для его перезарядки запасные цилиндры. Паттерсон практически невозможно скрыть от глаз внимательного наблюдателя.

Револьверный дробовик Кольта – этот огромный дробовик имеет специальный револьверный механизм, подобный тому, что был применен в Кольте – Паттерсоне. Оружие использует для стрельбы специальные патроны, которые не подходят к иной оружейной системе. Дробовик не может быть перезаряжен с помощью заранее приготовленных цилиндров, вследствие чего на ручную перезарядку барабана уходит огромное количество времени. Револьверный дробовик Кольта очень сложно укрыть от глаз противника.

Кольт, Тандерер – Самый известный револьвер Кольта двойного действия. Конфедераты используют идентичный Ганнисон Рубикон.

Дирринджер – Так именуют любой маленький двуствольный пистолет. Поскольку при стрельбе боек нужно вручную переключать между стволами, дирринджер не может быть использован для молниеносного выхватывания оружия. Несмотря на то, что оригинальный пистолет, был изобретен Генри Дирренджером, вышеозначенное имя крепко приклеилось вообще ко всем маленьким пистолетам.

Двустволка – Длинноствольный дробовик с двумя стволами, каждый из которых имеет свой боек и свой спусковой крючок. Легкость в использовании и невероятная смертоносность, делают двустволку любимым оружием фермеров. Перезарядка оружия производится с казенной части, вследствие чего дробовик оказывается готов к стрельбе, спустя одно стандартное действие. В пятой части данной книги будут описаны специальные правила, касающиеся стрельбы из дробовиков.

Динамитная шашка – Пятая глава сеттинга содержит абзац, описывающий применение взрывчатых веществ. Именно там детально рассказано, как следует применять динамит в целях уничтожения противника. Урон, наносимый динамитом, относится к одной его шашке. В том случае, если шашек было кинута сразу несколько штук, персонажу требуется добавить 1d10 пунктов урона за каждую попавшую в цель. Наибольшую взрывную силу дают шашки связанные вместе по шестеро (9d10 пунктов урона). Динамит метается и следует правилам любого гранатоподобного оружия.

Мушкет Энфилда – Старое капсюльное оружие, которое до сих пор можно встретить на вооружении отдельных отрядов конфедерации. Нарезной ствол дарует Энфилду возможность более точной стрельбы, но также увеличивает время перезарядки до 6 оборотов. Мушкет может быть дополнительно оборудован Байонетом.

Огнемёт – Смотрите в текущей главе часть, озаглавленную Чудесные конструкции.

Пушка Гатлинга – Пушка гатлинга – это наиболее удачный тип автоматического оружия, разработанный во время Гражданской Войны на территории Северных Штатов. Для того, чтобы не отстать от противника, Южане быстро скопировали захваченные образцы и стали производить на фабриках собственные варианты Гатлинга. Пушка Гатлинга использует самозарядный магазин, устанавливающийся в верхней части оружия и перезаряжаемый ассистентом стрелка. Очень часто, описываемое оружие используется для того, чтобы вести подавляющий огонь (смотри Пятую главу данного руководства). Поскольку военные Гатлинги не продают, гражданским лицам приходится воровать его, делать самостоятельно или втридорога покупать на черном рынке.

Пистолет Гатлинга – Смотрите раздел Чудесные конструкции.

Топорик – Маленький топор с металлической рукояткой.

Ружье Генри – Видимо, самое популярное ружье последнего времени, которое лишь недавно было заменено новыми образцами Винчестера (модель '73 и '76). Ружье Генри использует уникальные патроны 44 калибра, которые не подходят ни к какому другому оружию. Зарядка ружья производится с дула, вследствие чего ее очень трудно произвести в седле или в компактном помещении.

Нож, Охотничий большой – Большой нож, длина лезвия которого может превосходить 6 дюймов. Ни один уважающий себя Техасский рейнджер не отправится в путь без подобной вещи. Забавно, но нож имеет эфес, который способен защитить руку владельца в разгар рукопашной схватки.

Нож, Кремневый / Костяной – Примитивное оружие, сделанное из камня или очищенной кости. Как правило, его рукоятка обмотана кожей.

Нож, Охотничий – Маленькое оружие со стальным лезвием, которое используется охотниками для снятия кожи с животных, работы по лагерю и, временами, в качестве оружия.

Кастетный револьвер – Небольшой револьвер, рукоятка которого выполнена в форме кастета. К несчастью, дизайн оружия, и малая длина ствола, делают кастетный револьвер крайне неаккуратным средством стрельбы.

Пика – Легкое копье-подобное оружие, используемое индейскими племенами, живущими на равнинах. Подобно рыцарям средних веков, конные индейцы могут воспользоваться пикой, чтобы насквозь пронзить своего противника. Впрочем, как правило, дикари метают ее во врага с некоторого расстояния. В том случае, если пика упирается в землю и направляется против конного противника, несущегося галопом, она способна нанести ему серьезные повреждения.

Лассо – Популярное ковбойское оружие, используемое для того, чтобы сбить противника с ног, не причиняя существенного вреда его здоровью. Несмотря на то, что лассо не наносит врагу урона, оно крепко обвязывает его. Лассо считается оружием дистанционного действия, с максимальной дальностью использования 30 футов (эффективная дальность броска 15 футов).

Лассо может связать противнику ноги, что считается атакой для сбивания с ног. Кроме того, данное оружие может быть использовано для банального связывания противника, находящегося в активном радиусе действия лассо. Пойманный противник, конечно, может перерезать лассо (AC10, 2hp), разорвать его (необходимо провести чек Силы против DC=23), и даже избежать его сковывающих объятий, при помощи умения Специалист по побегам (DC=15).

Револьвер-дробовик ЛеМата – Это необычное оружие пользуется значительной популярностью у кавалеристов Конфедерации и является комбинацией 9-ти зарядного револьвера с дробовиком 16-го калибра. Ствол дробовика при этом, проходит через центр револьверного барабана. Два оружейных ствола ЛеМата, буквально подавляют противника мощностью своего огня. Переключение между револьвером и дробовиком требует закономерного перемещение бойка, что занимает действие, равное по длительности, передвижению персонажа в течение одного оборота. Несмотря на то, что револьвер-дробовик ЛеМата подчиняется правилам, накладываемым на его старших братьев (см. Главу 5), короткий ствол серьезно уменьшает эффективность оружия.

Нитроглицерин, Во флаконе – Летучая жидкость, способная производить ужасающие разрушения. Ковбои, обожающие взрывы, во время стрельбы, любят метать подобные флаконы в противника. Стоит отметить, что любая встряска нитроглицерина немедленно приводит к детонации. По этой причине,

флакон не стоит трясти и подставлять под удары случайных пуль. Нитроглицерин метается, как гранатоподобное оружие и подчиняется правилам описанным в пятой главе книги.

Киркомотыга – Обычно используется шахтерами, пробивающимися через скалу или твердую почву. Впрочем, в боевой ситуации, киркомотыга способна нанести серьезный урон неприятелю. Поскольку это оружие не предназначалось для ведения боевых действий, его использование требует фита *Владение Экзотическим Оружием*.

Байонет – Нож или пика, вставляющаяся в ствол огнестрельного оружия. Тренированный солдат может производить не только колющие удары байонетом, но и дробящие - прикладом собственного ружья. Естественно, что вес байонета должен складываться с весом ружья, к которому его прикрепили. В том случае, если байонет используется в отдельности от огнестрельного оружия, он наносит урон равный действию обычного ножа. Данный вид холодного оружия, может быть прикреплен только к армейским образцам ружей (к нарезному мушкету Энфилда, или к Спрингфилду '58). Винчестеры и дробовики не могут использоваться совместно с байонетом

Пеппербокс Руперта – Пеппербокс состоит из восьми вращающихся стволов, которые должны вручную проворачиваться после каждого выстрела. Массивный оружейный блок увеличивает размер пеппербокса, который превосходит габаритами стандартный Дирринджер. По этой причине, на молниеносное вытаскивание пеппербокса накладывается штраф -2. Пеппербокс печально известен за свой общий режим стрельбы. Помните, что в случае плохого прицеливания, все ваши пули пройдут мимо врага. Ранг надежности оружия равен 1. Все поломки пеппербокса всегда кончаются катастрофически. При этом, оставшиеся пули взрываются в барабане, и каждая наносит владельцу 1d4 пунктов урона.

Двуствольный обрез – Обычный дробовик с изрядно укороченными стволами. Поскольку длина оружия претерпела серьезные изменения, любая попытка его быстрого вытаскивания сопряжена со штрафом -2. Несмотря на то, что эффективная стрельба из обреза возможна лишь на близком расстоянии, его чудовищная убойная сила полностью компенсирует вышеозначенный недостаток (детальное описание дробовика приведено в Пятой главе данной книги).

Шарпс Биг 50 – Самое популярное оружие в среде охотников на бизонов. Шарпс позволят убить бизона с первого выстрела. Впрочем, помните, что у стрелка есть всего один патрон.

Карабин Шарпа – До появления карабина Спенсера, карабин Шарпа был самым популярным оружием среди кавалеристов Союза. В отличие от большинства других капсюльных ружей, карабин Шарпа мог быть заряжен с казенной части ствола, что позволяло решить проблему ведения огня во время скачки на лошади.

Одноствольный дробовик – На диком западе существует дюжина вариантов данного оружия, которое, обычно используется охотниками на небольшую дичь (детальное описание дробовика приведено в Пятой главе книги).

Сокрушитель черепов – Большая дубина, на вершине которой располагается острое лезвие. Поскольку верхняя часть дубины серьезно перевешивает нижнюю, сокрушитель черепов превращается в страшное средство борьбы.

Копье – Среднее индейское копье имеет в длину около 6 футов, причем его наконечник делается из кремня или кости. Индейские племена, регулярно

торгующие с белыми людьми, могут делать наконечники из стальных ножей. Копье отлично сбалансировано для бросания, и в случае использования против бегущей лошади, способно нанести удвоенное повреждение.

Карабин Спенсера – В начале войны, это оружие было известно среди солдат конфедерации по следующей поговорке «Вы заряжаете Спенсер в воскресенье, чтобы палить из него всю оставшуюся неделю!». Спенсер был одним из немногих магазинных видов оружия, использующихся на полях Гражданской войны. Кавалеристы федерации также любили описываемый карабин, поскольку нуждались в высокой плотности огня и не могли тратить время на дополнительную перезарядку в окопах.

Спрингфилд 58 – Веруя в то, что повсеместное использование автоматического оружия приведет к неоправданной трате патронов, Северяне, подобно повстанцам, упорно продолжали вооружать сухопутные силы второго эшелона, старыми однозарядными мушкетами. В отличие от другого капсюльного оружия, Спрингфилд заряжался шестью пулями и мог быть усилен байонетом.

Армейский револьвер Старра – Был одним из главных конкурентов Кольта в борьбе за армейские поставки. Старр также стал одним из первых револьверов двойного действия. К несчастью, сильное давление, необходимое для спуска курка, приводило к тому, что прицел стрелка зачастую сбивался. По этой причине, любой персонаж, стреляющий из данного оружия, получает штраф –1 к своему броску атаки. Стоит помнить, что этот капсюльный револьвер мог использовать запасные цилиндры.

SnW – Шоффильд – Любимое оружие Джесси Джеймса который был или великим героем войны, или наиболее отъявленным отморозком Америки (в зависимости от вашего места жительства относительно границы). Будучи создан офицером Армии Союза Джорджем Шоффильдом, описываемый револьвер стал первым оружием, которое можно было быстро перезарядить (2 оборота стандартного действия, в случае успешного броска на быструю перезарядку против DC=15). Благодаря своему дизайну, Шоффильд при открытии барабана выбрасывал из него всего патроны. Недостатком данной оружейной системы была длительная перезарядка, так как стрелку приходилось заполнять пулями весь барабан. Поскольку Шоффильд использовал при стрельбе патроны 45-го калибра, его было невозможно зарядить стандартными боеприпасами Кольта.

Томагавк – Тяжелый каменный (или металлический) топор, специально сбалансированный для метания в противника.

Боевая дубина, с лезвием – В отличие от других вариантов дробящего оружия, эта боевая дубина имеет по краям изогнутую режущую поверхность, не похожую на ту, что есть у кавалерийской сабли. Режущая поверхность, частенько включает в себя железные или кремневые шипы. По этой причине, рассматриваемое оружие может наносить не только дробящий, но и режущий урон.

Кинжальный пистолет Вессона – Когда оба патрона, имеющиеся в этом пистолете, покинут его стволы, хозяин Вессона может проткнуть своего противника кинжалом, расположенным под каналом ствола. В рукопашной стычке, вышеозначенный штык подобен обычному охотничьему ножу.

Винчестер 73' – Будучи одним из самых популярных карабинов Таинственного Запада, Винчестер сочетает в себе большой боезапас с внушительной огневой мощностью. Поскольку к Винчестеру подходят боеприпасы от Кольта-Фронтiera, данный карабин может быть незаменим в дальних походах. Конфедерация

имеет на вооружении аналог данной оружейной системы, называющийся Тайлер Тексан (данный карабин стреляет патронами от Тайлера Аламо).

Винчестер 76' – Новейшая модель карабина 73-его года. Отличается от своего старшего брата увеличенной убойной силой.

Рычажный дробовик Винчестера – В этом дробовике, Винчестер применил новейший рычажный механизм, позволяющий дробовику держать в себе удвоенное количество патронов. (детальное описание дробовика приведено в Пятой главе данной книги).

Примечание: Данное оружие работает точно так, как и стандартный вариант дробовика.

МОДИФИКАЦИЯ ОГНЕСТРЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ

О стрелке судят по его оружию так же, как об обычном человеке судят по его одежде. Большинство стрелков модифицируют свое оружие, чтобы оно превосходило стандартные модели стволов. Нижеприведенные модификации, могут быть применены к любому огнестрельному оружию, описанному на нескольких предыдущих страницах.

Мастерское оружие – Большинство подобных образцов имеет улучшенный спусковой крючок, необычный внешний вид и форму, подогнанную под руку своего владельца. Во время бросков атаки, пользователи подобных устройств получают бонус +1. Если мастерское оружие будет использовано в качестве обычной дубины, его владелец не получит никаких бонусов. Мастерская модификация прибавляет 150\$ к изначальной цене оружия.

Изменение длины ствола – С изменением длины ствола связаны целых две модификации. Во-первых, ствол можно удлинить. Во-вторых, его можно укоротить. Подобная модификация не может быть применена к дирринджерам и дробовикам. Стоит помнить, что дробовик с укороченными стволами считается обрезом.

Увеличение длины оружия, позволяет поражать противника на большем расстоянии, вследствие чего эффективный радиус оружейного действия увеличивается на 5 футов. Естественно, что оружие с удлиненным стволом очень сложно замаскировать или пронести под своим плащом. Кроме того, удлиненные устройства обладают кумулятивным штрафом –2, накладываемым на умение Выхватывание оружия. Стоимость модификации равна 15\$. Уменьшение длины стволов наоборот, дарует владельцу возможность прятать оружие и скрытно переносить его в требуемое место. Пистолеты с укороченным стволом, иногда называют «belly guns». Стрелок, обладающий укороченным средством стрельбы, получает кумулятивный бонус +2, накладываемый на умение Выхватывания оружия. К несчастью, обрезы имеют очень маленький радиус эффективного действия (базовое значение дальности уменьшается на 5 футов). Стоимость данной модификации равна 5\$.

Причудливый образец – Не все оружейные модификации оказывают влияние на боевое столкновение с противником. Некоторые люди - особенно любители похвастать – предпочитают использовать причудливое оружие. В категорию необычных стволов также попадает дарственное оружие, преподнесенное благодарными горожанами честным служителям закона или известным героическим личностям. Существует несколько способов создания причудливого оружия, главным из которых является вышеописанная мастерская переделка (150\$ к базовой стоимости). Далее идет гравировка имени или

слогана на стволе, что добавляет к стоимости оружия еще 20% изначальной цены. Некоторые, господа, предпочитают гравировку золотыми металлическими вставками, что прибавляет к цене еще 25% базовой стоимости (при этом из цены исключается накрутка на стандартную гравировку). Наконец, отдельные любители покрасоваться, украшают поверхность оружия никелевыми или серебряными вставками, что заставляет револьверы красиво сиять под солнечными лучами. Данная экстравагантная модификация повышает базовую стоимость оружия на 100 % (никелевые вставки) или на 200% (серебряные вставки). Заметьте, что оружие, инкрустированное серебром, не считается «серебряным оружием» до тех самых пор, пока его владелец не станет орудовать им как дубиной.

Украшение рукояти узором из перламутра или слоновой кости также повышает ценность оружия и добавляет к базовой стоимости предмета целых 10\$.

БРОНЯ

Броня – довольно редкое удовольствие во многих районах Таинственного Запада. Действительно, ее необходимость сводиться к нулю, так как любой металлический доспех запросто пробивают пули не только 50-го, но даже широко распространенного 44-го калибра. По этой причине, подавляющее большинство людей с легкостью обходятся без тяжелой и крайне неудобной металлической защиты. Индейцы, конечно, являются исключением, поскольку могут использовать броню, созданную из шкур ранее добытых животных. Безумные ученые, также могут изобрести защиту, способную противостоять воздействию самого современного оружия. Далее мы опишем особенности применения каждого вида брони, используемого в мире *Мертвых Земель*.

ТЯЖЕЛАЯ БРОНЯ

Это злобное творение сумасшедших ученых не так уж и часто встречается на бескрайних просторах Таинственного Запада. Опытный исследователь может создать продвинутый образец данного вида защиты, усилив ее бронированными плитами, и вооружив переносными пушками гатлинга. Несмотря на то, что налетчики из кампании Васатч, частенько используют данные механизмы во время своих рейдов, мало кто будет носить тяжеленный бронированный скафандр, под обжигающими лучами западного солнца.

Короче говоря, тяжелая броня является уникальным изобретением безумных ученых, вследствие чего ее практически невозможно приобрести в открытой продаже. Поскольку каждый скафандр уникален, мы не приводим даже приблизительной статистики для подобных механизмов. Впрочем, в седьмой части данной книги, вы сможете с легкостью найти способы создания боевых скафандров.

СВОЙСТВА БРОНИ

В *Таинственных Землях*, броня описывается стандартными характеристиками D20. Впрочем, из этого правила существует два важных исключения. Во-первых, ни один из защитных предметов не имеет шанса провала арканного заклинания, благодаря тому, что броня не мешает местным колдунам инициировать магические эффекты. Во-вторых, броня накладывает штраф на

применение умения Ловкость рук и на быстрое выхватывание оружия во время дуэли.

ОПИСАНИЕ БРОНИ

Броне-плащ – Обычный кожаный плащ, который благодаря гениальной мысли безумного ученого был укреплен специальными металлическими пластинами. Несмотря на то, что металл способствует защите от пуль, тяжелый плащ сковывает движения хозяина. Вдобавок к этому, любой персонаж, имеющий плащ и решивший воспользоваться умением обнаружения, должен совершить бросок против DC=15, поскольку высокий стоячий воротник брони существенно сужает его обзор.

Седельная броня – Делается из седел и бычьей кожи. Используется племенами юга, которые, подобным образом, пытаются имитировать металлические нагрудники испанских конквистадоров.

Бронежилет – Еще одно изобретение безумных ученых, которые усиливают одежду алхимическим способом и металлическими пластинками. При этом броня остается прочной и, относительно, эластичной. Несмотря на то, что бронежилет более удобен, чем броне-плащ, его защита оставляет желать лучшего. С другой стороны, бронежилет можно носить под одеждой, что накладывает штраф –2 на проверку Выхватывания Оружия, в момент внезапного нападения.

Тростниковая защита – Эта броня, используемая индейцами из Конфедерации Койота, состоит из скрепленных вместе крепких тростниковых стволов, защищающих грудь храбреца. Обычно, броню носят вместе с удобными кожаными штанами, которые дают владельцу дополнительную защиту. Тростниковая защита, имеет полный бонус брони, только в том случае, если ее владельца атакуют спереди. Если индейца атакуют сзади, то его класс брони понижается до 1-цы.

Щит койота – Данный щит делается из нескольких слоев кожи, промеж которых располагаются перья (впрочем, некоторые воины кладут между слоями кожи волосы своих врагов и даже бумагу, вырванную из книг, выторгованных у белых поселенцев). Из-за специфического способа создания, щит койота невероятно трудно пробить. Несмотря на то, что подобные щиты изначально появились у команчей, сейчас они имеют наибольшее распространение в Конфедерации Койота. Твердость щита Койота имеет значение от 5-ти до 10-ти Нр.

Легкая кожаная броня – Легкая кожаная броня по своей защите едва превосходит обычную человеческую одежду, сделанную из мягкой ткани. Как правило, ее носят индейские охотники, и племена, не отличающиеся особой воинственностью.

Щит Сиу – Обычен в нации Сиу и в других племенах, обитающих в северных регионах Высоких Равнин. Этот щит сделан из кожи бизона и усилен деревянным обручем. Твердость щита Сиу имеет значение от 3 до 10 Нр.

Досчатая броня – Данный вид защиты распространен среди нескольких племен Северо-запада. Как правило, она представляет собой кожаную броню (временами кожа берется от лося), покрытую слоем деревянных досок. В отличие от других индейских средств защиты, подобная броня крайне неудобна и обременительная для своего хозяина.

ТОВАРЫ И УСЛУГИ

Несмотря на то, что индустриальная и безумно-научная революция, привели к появлению великого множества интересных устройств, на страницах данной главы мы опишем лишь самые интересные предметы. При этом, вещи обладающие особыми свойствами будут описываться более детально.

ОДЕЖДА

Плащ – Это длинная, мало весящая и защищающая от воды одежда, которая пользуется особой популярностью у ковбоев и Техасских рейнджеров. Плащ дает бонус +6 к обстоятельствам на любую проверку умения Выхватывание оружия, в том случае, если в одежде спрятан револьвер или дробовик.

Зимнее пальто – Плотная, шерстяная одежда, без которой не обойтись во время долгой и холодной зимы, столь обычной в северных штатах. Пальто дает бонус +2 к обстоятельствам на любую проверку умения Знание Дикой Природы, требующейся в том случае, если персонаж хочет избежать обморожения. Кроме того, в пальто можно скрытно носить маленькое оружие, что дает бонус +4 к обстоятельствам на любую проверку умения Выхватывание оружия.

ВЗРЫВЧАТЫЕ ВЕЩЕСТВА

Использование взрывчатых веществ, требует обязательного применения умения Взрывное Дело (смотрите Третьею главу книги). Впрочем, стоит помнить, что даже неисправимо тупой стрелок в состоянии зажечь динамитную шашку или швырнуть в противника флакон нитроглицерина (боевое применение подобных средств уничтожения, подробно описано в Пятой главе книги).

ОБЫЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Заплечная сумка – Обычно делается из кожи и вмещает в себя объем 3.5 кубических футов.

Фотографическая камера - Использование этой огромной, трехногой камеры требует успешной проверки умения Профессия (Фотограф) против DC=12. Модификаторы накладываются, если объект съемки движется (от -1 до -10) и от света (они аналогичны тем, что применяются во время боевого столкновения). Каждая фотография отпечатывается на специальной пластинке и требует для проявления темную комнату, химические реактивы стоимость 5\$ и бросок на умение Профессия (Фотограф) против DC=12.

Докторский саквояж – Внутри него можно найти скальпель, зажимы, щипцы, иголки, стетоскоп и другие предметы, обеспечивающие бонус +2 к умению Лечения. Наркотики, бинты и другие вещи, свойственные современной медицине, сокращают урон, нанесенный пациенту на 1d6 пунктов жизни. После десяти использований, инвентарь саквояжа должен пополняться на сумму 10\$, или его бонус понизиться до +1, а предметы, входящие в его состав, не смогут немедленно лечить раны.

Игральные карты, меченные – Каждая карта из этой колоды имеет на рубашке специальную метку, вследствие чего владелец знает, какой расклад имеет его оппонент. Карты дают бонус +2, который накладывается на умение Игра, в том случае, если герой решил жульничать. Однако, персонаж, имеющий хотя бы 5 ранг в умении Игра, начав развлечение подобными картами,

автоматическими совершает проверку умения Обнаружение против DC=15. В случае успеха, герой понимает, что его стараются обмануть.

ОРУЖЕЙНЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ

Кобура для быстрого выхватывания оружия – Эта кобура пристегивается к бедру стрелка таким образом, чтобы он без особых трудностей мог выхватить свое оружие. Во время дуэлей данный предмет дарует +2 бонус к быстрому выхватыванию оружия.

Револьверные цилиндры для скоростной перезарядки – Эти заранее заряженные цилиндры подходят для капсюльных револьверов, и позволяют стрелку сэкономить время на перезарядку собственного оружия. Истратив имеющиеся патроны, герой вставляет в ствол дополнительный барабан, и продолжает стрельбу, как ни в чем не бывало. Дополнительный материал может быть найден в абзаце, повествующем о Капсюльном оружии, и в Третьей главе данного руководства. Стоит помнить, что цилиндры обычно используются для капсюльных револьверов и практически не применяются для перезарядки оружия, стреляющего патронами.

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Детальное описание правил вождения машин, приводятся в пятой главе данной книги.

Повозка – Маленькая повозка, запряженная одной или двумя лошадьми. Она имеет одно место для возницы и одно для пассажира. Задняя часть повозки имеет открытое место для груза (вместимостью 600 lb.) (AC12, Нр30, Прочность 10 вокруг, Скорость 40, Может вести за собой еще 2 тонны груза, Требуется 2 лошади).

Кэб – Еще один тип повозки, в которую запрягается от одной, до двух лошадей, и которая может быть найдена в крупных городах. Кэб имеет одно место для возницы и два для пассажиров. При этом в кэб вмещается 400 lb. груза. (AC12, Нр20, Прочность 10 вокруг, Скорость 50 / 60 (одна/две лошади), Может вести за собой еще 2 тонны груза, Требуется 2 лошадей).

Конестога – Фургон популярный среди поселенцев и пионеров Таинственного запада. Конестога имеет выгнутое основание, дабы сохранить перевозимый груз весом до 4,500 lb. Для перевозки такого тяжелого экипажа требуется от 4 до 6 лошадей (AC12, Нр50, Прочность 10 вокруг (то, что находится в повозке со стороны невидимо), Скорость 40).

Седельные мешки – Эти большие кожаные мешки, вмещают в себя еще 5 кубических футов груза.

УСЛУГИ

Визит к врачу – «Качественная» медицинская помощь имеет широкое распространение на Таинственном западе. К несчастью, достаточно трудно догадаться, связались ли вы с доктором, получившим опыт на кровавых полях Гражданской войны, или с лекаришкой восточного побережья, который во времена молодости одним ухом слушал лекции по анатомии. Также вам может попасться пьяный лекарь, прячущийся на западе от прошлых грехов и даже

самый настоящий шарлатан, способный излечить на словах и искалечить на деле.

За каждый 1d6 вылеченных пунктов жизни, доктор берет примерно 20\$ (может и больше, если захочет). В случае вызова на дом, цена обычно удваивается. Большинство врачей имеют при себе саквояж, с небольшим запасом наркотических веществ, способных (в совокупности) вылечить 20d6 пунктов урона.

Естественно, что проклятых доктора лечить не могу, но мы пока не будем распространяться на данную тему. Как ты уже понял, Таинственный Запад хранит в себе тайны, о которых до поры до времени, лучше не распространяться.

ЧУДЕСНЫЕ КОНСТРУКЦИИ

Предметы, описанные ниже, как правило, встречаются у путешествующих безумных ученых. Впрочем, за приличную цену их также можно заказать в конторе Смита и Робардса (далее С&Р), головной офис которой расположен в Городе Мрака. Время доставки подобной покупки занимает 1d4 недели или около одних суток, в том случае, если вес посылки менее 600 фунтов (подобное ограничение связано с максимальным весом, который способен поднять автожир). Самым известным курьер С&Р, является «600-ти фунтовая Салли». Она получила известность за то, что была способна доставить посылку адресату в самый разгар ведущейся битвы. В последующих описаниях будут указаны крупные, мелкие и катастрофические поломки, которые частенько сопровождают научные разработки.

Бронедоспех

Говорят, что когда-то один таинственный стрелок, заказал не менее таинственному безумному ученому простой и эффективный предмет личной защиты. Ученый создал броню из легких и гибких стальных пластин, защищающих верхнюю, и что еще более важно, нижнюю часть живота. Броня имеет бонус АС+2, без проверки на надежность, и снижает урон на 2 пункта, с проверкой.

Надежность: 2

Поломки

Мелкие: Выстрел пробивает броню, и та больше не снижает урон.

Средние: Доспех ослаблен. Бонус брони и защита от урона снижаются до 1 пункта, до тех самых пор, пока броня не будет починена (Необходимы DC15 на умение Фундаментальное Мышление и составные части доспеха).

Катастрофические: Пряжки отрываются, и составные части доспеха валяются на землю. Броня используется в последний раз, после чего окончательно выходит из строя.

Камера Эпитафии

Репортеры «Эпитафии Тумбстоуна» каждую неделю публикуют статьи о таинственных животных и загадочных происшествиях, свершившихся на Таинственном западе. Большинство людей читают эти заметки, но не торопятся верить им. Картинка же стоит тысячи слов. К несчастью, большинство современных камер используют штативы, вследствие чего, ими практически невозможно снимать без длительной предварительной подготовки. Джон Клам,

известный редактор Эпитафии, заказал Смит и Робардсу аппарат, способный качественно снимать движущиеся предметы. Результатом этих исследований, стала знаменитая Камера Эпитафии – маленькое и очень удобное устройство, способное снимать движущиеся «цели». Конечно, изображение остается немного размазанным, но с этим пока ничего невозможно поделать.

Использование камеры требует броска на умение Профессия(Фотограф) и занимает стандартное действие. В случае провала проверки, снимок становится крайне неотчетливым, тогда как в случае успеха, фотограф видит на снимке то самое изображение, что попало в линзы его аппарата. Снимки должны проявляться в абсолютно темной комнате. Фотографические пластинки для Эпитафии стоят около 5\$ и заказываются напрямую, через C&P. Химические реагенты, используемые для проявки, стоят 1\$ и могут быть куплены в любой лавке, торгующей предметами для фотографов.

К несчастью, каждый успешный снимок, сделанный подобной камерой, еще больше уверят скептиков, что изображение является искусной подделкой. Стоит отметить и тот факт, что некоторые специальные агенты, действующие по обе стороны границы, имеют обыкновение бить эти хрупкие приборы, в том случае, если их владельцы сумели снять что-то действительно необычное.

Надежность: 2

Поломки

Мелкие: Фотография получается замыленной, и на ней невозможно ничего разобрать.

Средние: Фотография не получается, а пластинка застревает в устройстве. Для починки требуется 1d6 оборотов и умение Фундаментальное мышление.

Катастрофические: Призрачная скала взрывается, нанося владельцу аппарата 2d4 пункта урона.

Огнемет

Это хитроумное устройство было впервые придумано военными экспертами Конфедерации. Оцинкованные баллоны этого страшного оружия наполнены метаном, находящимся под высоким давлением. После нажатия на спусковой крючок, метан вырывается из ствола и поджигается маленькой частью, горячей призрачной скалы.

Баллон огнемета содержит в себе горючую смесь на 30 выстрелов. Каждый раз, нажимая на спусковой крючок, владелец огнемета выпускает в цель от 1 до 6 зарядов (в зависимости от своего выбора).

Боевой радиус огнемета – 60 футов. Пламя вырывается из оружия в виде конуса, ближний конец которого равен двум дюймам, тогда как дальний 15 футам. При этом, броски атаки прокидываются для каждой жертвы, оказавшейся в пределах поражающего действия устройства. Урон, наносимый оружием, равен 1d10 пунктам за каждый попавший заряд.

Уязвимым местом огнемета является его баллон с горючей жидкостью. Если в него попадает пуля, то существует шанс (равный 1/6) немедленной детонации. В последнем случае, газ вырывается из баллона и поражает всех живых существ в радиусе 10 футов. При этом, жертвы получают 1d10 пунктов урона, за каждый заряд, находившийся внутри вместилища. В том случае, если персонаж, попавший в радиус взрыва, успешно выкидывает спасбросок на рефлекс против DC=15, он спасает себя от половины возможного урона, оставляя огнеметчика тлеть в гордом одиночестве.

Надежность: 1

Поломки

Мелкие: Регулятор выстрелов выходит из строя. Кидайте во время выстрела 1d6, для того, чтобы определить количество выстрелов, выпущенных огнеметом. Умение Фундаментального мышления против DC=10 и 1d6 оборотов непрерывной работы, могут решить данную проблему.

Средние: Заедает спусковой крючок. Бросьте 1d6 для того, чтобы определить количество оборотов, в течение которых устройство не может вести огонь, даже в том случае, если владелец не спускает палец со спускового крючка. Умение Фундаментального мышления против DC=15 и 1d4 оборотов непрерывной работы, могут решить данную проблему.

Катастрофические: От стрелка остаются лишь дымящиеся башмаки! Газ вырывается из баллона, нанося 1d10 пунктов урона, за каждый заряд, находившийся внутри вместилища (Спасбросок на рефлекс против DC=15 для защиты от половины урона). Конструкция баллона, уводит взрыв вверх, вследствие чего, радиус поражения уменьшается до 5 футов.

Пистолет Гатлинга

Так именуют все виды карманного оружия, обладающего вращающимся блоком из нескольких стволов. Известно, что оперативники агентства обожают брать с собой на прогулки подобные скорострельные игрушки.

Пистолет Гатлинга не может удерживать подавляющий огонь в течение значительного промежутка времени. Перезарядка оружия производится с помощью специальных цилиндров, которые можно купить у C&P за 200\$. Будучи порождением безумной науки, данное оружие имеет тенденцию частенько выходить из строя,

Надежность: 1

Поломки

Мелкие: Оружие заедает. Несмотря на это, умение Фундаментального мышления (DC=10) и один оборот работы способны легко исправить данную проблему.

Средние: Используемые в механизме шестеренки ломаются. Оружие не будет стрелять до тех пор, пока его механика не будет исправлена полностью.

Катастрофические: Патрон взрывается, пока обойма находится в неправильной позиции. Блок стволов заедает, и в оружии взрываются все оставшиеся патроны. Пистолет выстреливает пули в стволах в самых различных направлениях. Кидайте 1d12 на каждую пулю (не на очередь) и используйте правило Невинный Свидетель, для того, чтобы узнать, кому достались свинцовые подарки.

Ракетный ранец

Отряд специального назначения, расквартированный в Форте Апач, Нью Мексико так часто и эффективно использует эти устройства, что получил кличку «Летающие Бизоны».

Ракетный ранец способен поднять в воздух вес до 300 фунтов и удерживать его в течение 20 минут. Баллон, составляющий основу ракетного ранца, сделан в специальной плавильной печи Смита и Робардса, после чего гальванизирован. Когда небольшой запал на вершине ранца поджигается, цилиндр прозрачной скалы начинает детонировать и нагревает воду, располагающуюся в паровом котле. Пар вырывается из ранца и тот взмывает в воздух. Силу исходящего пара, ракетчик может контролировать с помощью большой боковой панели

управления.

Движение ракетного ранца равно 60 футам. При этом за каждый пять футов горизонтального движения, аппарат может подниматься на 10 футов вверх, или спускаться на 5 футов вниз.

Ракетный ранец можно контролировать при помощи «удочки» - специального координационного устройства, изменяющего угол направления паровых сопел. Естественно, что управление подобным летательным аппаратом невозможно без умения Управление Транспортным Средством (Ракетный ранец).

Если в летящего ракетчика попадает какой-либо предмет, поделите текущую величину передвижения на десять, и добавьте к получившемуся результату 2d6 пунктов урона. Таким образом, персонаж, пролетевший за последний ход 70 футов, получает 7+2d6 пунктов урона.

В том случае, если авария произойдет в воздухе, ракетчик должен совершить второй бросок полета против DC=15. В случае провала последнего броска, персонаж падает на землю, получая стандартные единицы повреждения.

Надежность: 2

Поломки

Мелкие: Ранец глохнет, и пилот теряет 1d10x5 футов высоты. В случае падения на землю, урон рассчитывается стандартным образом.

Средние: Сопла изрыгают пар случайным образом, вследствие чего ракетчика относит в сторону, в случайном направлении (определяется бросками кубиков 1d20 и 1d12 в течение каждого оборота). Если результат броска d20 нечетный ранец поднимается на 5 футов вверх, в противном случае, персонаж опускается на 5 футов вниз. Значение d12 указывает направление полета, определяющееся по циферблату часов (к примеру, если на d12 выпадает 2-ка, это означает, что ракетчик продолжит полет на 2 часа). Ракетчик передвигается в выбранном направлении на количество футов, равных трем последовательным броскам D20. В том случае, если происходит столкновение с каким-либо предметом, урон персонажа вычисляется так, как если бы он падал с вышеозначенного расстояния, а не преодолевал его в горизонтальной плоскости.

Катастрофические: Перегрев парового коллектора сопровождается взрывом призрачной скалы. Ранец и его пилот немедленно поднимаются на 1d20x10 футов, после чего происходит эффектный взрыв. В результате ракетчик получает 6d6 пунктов повреждений. Думаю, что после расчетов на падение, маршалу потребуется немедленно приступить к процедуре похорон.

Паровая повозка

Когда мормоны основали в Салт Лейке самое первое поселение, им пришлось столкнуться с отвратительными обитателями этих мест – гигантскими соляными червями. Таким образом, путешествие через пустынную поверхность соляного озера стало весьма опасным предприятием, требующим от путешественников не малого мужества. В 1870 году, известный профессор Дариус Хеллшторм посетил сообщество поселенцев и предложил им открыть секрет своего нового ужасного изобретения – паровой повозки.

Подобная, не имеющая лошадей машина, могла преодолевать опасные пространства пустошей всего лишь за несколько часов. К несчастью, экипаж машины испытывал существенные проблемы во время поездок по неровной территории и совсем не мог передвигаться по скалистой местности. С другой стороны, на ровной земле (к примеру, в пустыне), машина легко отрывалась даже от самой быстрой лошади.

Паровые повозки получили печальную известность, после того, как бандиты Невады, и других пустынных территорий, начали использовать их для ограбления поездов. Стоит заметить, что некоторые головорезы усиливали боевую мощь своих паровых машин, станковыми пушками гатлинга. Техасские Рейнджеры, особенно не любят паровых бандитов, поскольку из-за подобных выходов, им частенько приходится охранять самые обычные поезда Конфедерации.

АС: 12

НР:30

Прочность: 10 повсюду

Скорость: 70

Надежность: 2

Поломки

Замечание: Результаты поломки накладываются только на паровую машину. Если повозка имеет еще какое-нибудь безумное устройства, то к нему должны применяться отдельные проверки.

Мелкие: Давление в котле падает, вследствие чего скорость машины сокращается на половину. Умение Фундаментального мышления против DC=10 и 1d6 оборотов непрерывной работы, могут решить данную проблему.

Средние: Давление неожиданно повышается, вследствие чего сальники паровой машины загораются, передвижение сокращается до $\frac{1}{4}$ стандартного значения, и один из пассажиров (выбирается случайным образом) получает 3d6 пунктов урона. Кроме того, несчастный должен сделать спасбросок на рефлекс против DC=15, для того, чтобы не вылететь из экипажа.

Катастрофические: Котел взрывается, нанося 6d6 пунктов урона, всем живым существам, находящимся в пределах 15 футов от него. Вовремя спрыгнувшие с машины персонажи могут выбросить спасбросок на ловкость против DC=15.

ЭКИПИРОВКА

Предмет	Цена	Вес
Боеприпасы		
Револьвер	2\$/50	2/50
Ружье	3\$/50	3/50
Ружье (50.)	5\$/50	4/50
Патроны для дробовика	2\$/20	4/50
Порох	1\$/20	4/20
Капсюли	0.5\$/60	1/60
Одежда		
Дамская шляпа	2\$	-
Башмаки	8\$	4 lb
Чепец	4\$	6 lb
Ковбойская шляпа	3\$	1 lb
Котелок	1.5\$	0.5 lb
Плащ*	10\$	4 lb
Джинсы	2\$	2 lb
Мокасины	50C	5 lb
Рубашка/Блузка (парадная)	3\$	1 lb
Рубашка/Блузка (рабочая)	1\$	1 lb
Шелковые чулки	1\$	-
Туфли	2\$	1 lb
Сомбреро	3.5\$	3 lb
Стетсон	15\$	1.5 lb
Костюм/Вечернее платье	15\$	6 lb
Штаны/Юбка	2\$	2 lb
Зимнее пальто*	15\$	3 lb
Взрывчатые вещества		
Взрывной капсюль	1\$	-
Детонатор (рычажный)	10\$	10 lb
Детонатор (шнур 50')	2.5\$	1 lb
Динамит (за пашку)	3\$	1 lb
Запал (за фут)	5C	-
Нитроглицерин (за пинту)	2.5\$	0.75 lb
Еда и выпивка		
Бекон (за фунт)	15C	1 lb
Пиво (кружка)	5C	-
Кофе (за фунт)	25C	1 lb
Ликер (дешевый)	2\$ бутылка	2.5 lb
Ликер (отменный)	5\$ бутылка	2.5 lb
Мясо, в плохом ресторане	25C	-
Мясо, в хорошем ресторане	1\$	-
Походный рацион (в день)	50C	3 lb
Обычные предметы		
Топор, для рубки леса	2\$	5 lb
Заплечная сумка	2\$	3 lb
Веревка (30 футов)	0.5\$	2.5 lb
Спальный мешок	4\$	10 lb
Фотографическая камера	3\$	5 lb
Фляга (1 кварта)	1\$	5 lb
Докторский саквояж	25\$	15 lb
Бурав, ручной	2C	2 lb
Пилка	25C	1 lb
Гитара	8\$	6 lb
Молот	50c	2 lb
Наручники	3.5\$	3 lb

Большой нож	1\$	2.5 lb
Железная кастрюля	50C	5 lb
Лампа	2.5\$	4 lb
Вещи		
Масло для лампы(1 галлон)	10C	6 lb
Спички (коробка 100 шт)	50C	0.25 lb
Обеденный набор	2\$	3 lb
Фотографическая пластинка	1\$	0.5 lb
Кирка	2\$	12 lb
Курительная трубка	2\$	0.75 lb
Игральные карты	25c	-
Игральный карты (меченые)*	2\$	-
Веревка (50 футов)	5\$	8 lb
Лопата	1.5\$	4.5 lb
Очки	5\$	-
Табак, жевательный	50C	1 lb
Табак, курительный	50C	1 lb
Часы, обычные	2.5\$	0.5 lb
Часы, золотые	10\$	0.5 lb
Оружейные принадлежности		
Пояс для оружия	2\$	1 lb
Кобура	3\$	1 lb
Кобура для быстрого выхват.*	11\$	1 lb
Чехол для ружья	3\$	0.5 lb
Ремень для дробовика	25C	-
Цилиндр для револьвера*	3\$	1 lb
Транспорт		
Повозка*	75\$	350 lb
Кэб*	200\$	350 lb
Конестога*	200\$	1000 lb
Лошадь, обычная	75\$	-
Лошадь, скаковая	150\$	-
Мул	50\$	-
Седло	25\$	300 lb
Седельный мешок*	5\$	5 lb
Седельная попона	50C	1 lb
Билеты на проезд		
Речное судно (за милю)	5C	-
Повозка (за милю)	10C	-
Поезд (за милю)	5C	-
Услуги		
Ванна	1\$	-
Похороны	5\$	-
Визит к врачу	-	-
	В офис	Специальная
	На дом	Специальная
Фотограф	10\$	-
Комната (за день)		
Снять комнату (без еды)	3\$	-
Плохой отель	2\$	-
Хороший отель	10\$+	-
Бритье и стрижка	25C	-
Телеграмма (за слово)	5C	-
Чудесные конструкции		
Пуленепробиваемый жилет	1800\$	20
Камера Эпитафии	1600\$	12
Огнемёт	2000\$	25
Пистолет Гатлинга	800\$	5
Ракетный ранец	2100\$	110
Паровая повозка	1500\$	600

ПРОСТОЕ И БОЕВОЕ ОРУЖИЕ

Оружие	Цена	Урон	Крит.	Дальность	Вес	Тип
Простое оружие ближнего боя						
<i>Рукопашная атака</i>						
Утяжеленный кастет	1\$	1d4	20/x2	-	1lb	B
<i>Крохотное оружие</i>						
Нож, охотничий	2\$	1d4	20/x2	10 ft	1lb	P
<i>Маленькое оружие</i>						
Дубинка, маленькая	-	1d4	20/x2	-	2lb	B
Топорик	3\$	1d6	20/x2	10 ft	4lb	S
Нож Охотн. Большой	4\$	1d4+1	19-20/x3	10 ft	2lb	P/S
<i>Среднее оружие</i>						
Дубинка, большая	-	1d6	20/x2	-	5lb	B
<i>Большое оружие</i>						
Топор дровосека	50c	1d8	19-20/x2	-	3lb	S
Армейское оружие ближнего боя						
<i>Среднее оружие</i>						
Кавалерийская сабля	25\$	1d6	19-20/x2	-	3lb	S
Простое оружие дистанционного действия						
<i>Маленькое оружие</i>						
Динамитная пашка*	3\$	4d10(BR20)	-	15ft	0.5lb	-
Нитроглицерин	2.5\$	4d10(BR20)	-	15ft	0.5lb	-
<i>Крохотное оружие</i>						
Нож, Кремневый/Костяной	1\$	1d4	20/x2	-	0.5lb	S
<i>Маленькое оружие</i>						
Томагавк	3\$	1d6	20/x2	10ft	4lb	S
<i>Среднее оружие</i>						
Сокрушитель черепов	4\$	1d6+1	20/x2	-	4lb	B
Боевая дубинка, с лезвием	4\$	1d8	20/x2	-	6lb	B/S
<i>Большое оружие</i>						
Пика*	3\$	1d6	20/x3	10ft	3lb	S
Копье*	3\$	1d8	20/x3	10ft	5lb	P

БРОНЯ И ЩИТЫ

Броня	Цена	АС	БонусDex.	Проверка	Скорость	Вес
<i>Легкая броня</i>						
Легкая кож. Броня	5\$	+1	+6	0	30ft	10lb
Тростник. броня	15\$	+2	+6	0	30ft	5lb
Седельная броня	20\$	+2	+4	-2	30ft	20lb
Досчатая броня	40\$	+3	+3	-4	30ft	25lb
<i>Средняя броня</i>						
Бронежилет	1800\$	+4	+4	-2	30ft	20lb
Бронеплащ	3500\$	+5	+3	-4	20ft	35lb
<i>Щиты</i>						
Щит Сиу	10\$	+1	-	-1	-	3lb
Щит Койота	20\$	+2	-	-2	-	6lb

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Оружие	Цена	Урон	Крит.	Дальность	Вес	Маг.	Кал.	Тип
<i>Дирринджеры</i>								
Дирринджер	8\$	2d6+1	19-20/x2	15ft	0.5lb	2	.44	P
Кастетн. Револьв.	8\$	2d4+1	19-20/x2	15ft	0.5lb	5	.32	P
Пеппербокс	6\$	2d4	19-20/x2	15ft	1lb	8	.22	P
Кинжальный	6\$	2d6	19-20/x2	15ft	1lb	2	.41	P
Револьвер Вессона								
<i>Пистолеты ординарного действия</i>								
Кольт, Армейский	10\$	2d6+1	19-20/x2	30ft	2lb	6	.44	P
Кольт, Бантлин	Спец.	2d6+2	19-20/x2	30ft	3lb	6	.45	P
Кольт, Драгун	11\$	2d6+1	19-20/x2	30ft	4lb	6	.44	P
Кольт, Фронтир	15\$	2d6+1	19-20/x2	30ft	2lb	6	.44/40	P
Кольт, Морской	18\$	2d4+2	19-20/x2	30ft	3lb	6	.38	P
Кольт, Миротв.	15\$	2d6+1	19-20/x2	30ft	2lb	6	.45	P
Лемат пистолет	25\$	2d6	19-20/x2	30ft	4lb	9	.40	P
и дробовик		1-4d4	19-20/x2	10ft	-	1	16ga	P
S&W Шофильд	14\$	2d6	19-20/x2	30ft	2lb	6	.45	P
<i>Пистолеты двойного действия</i>								
Кольт, Лайтнинг	13\$	2d4+2	19-20/x2	30ft	2lb	6	.38	P
Кольт, Тандерер	14\$	2d6	19-20/x2	30ft	2lb	6	.41	P
Армейский револ- вер Старра.	9\$	2d6+1	19-20/x2	30ft	2lb	6	.44	P
<i>Ружья и карабины</i>								
Баллард 72	24\$	2d10	19-20/x2	75ft	11lb	1	.56	P
Кольт-Паттесон36	25\$	2d10+1	19-20/x3	60ft	12lb	1	.69	P
Мушкет Энфилда	25\$	2d10	19-20/x2	45ft	9lb	1	.58	P
Ружье Генри	20\$	2d8+1	19-20/x2	60ft	10lb	15	.44rf	P
Шарпс Биг 50	30\$	2d12	19-20/x3	120ft	10lb	1	.50-90	P
Карабин Шарпа	18\$	2d10	19-20/x2	45ft	8lb	1	.52	P
Карабин Спенсера	15\$	2d8	19-20/x2	45ft	8lb	7	.56	P
Спрингфилд 58	8\$	2d10	19-20/x2	45ft	9lb	1	.58	P
Винчестер 73	25\$	2d8+1	19-20/x2	60ft	7lb	16	.44-40	P
Винчестер 76	40\$	2d8+2	19-20/x2	90ft	7lb	15	.45-70	P
<i>Дробовики</i>								
Кольт, Револьв.	45\$	1d6-4d6	19-20/x2	30ft	10lb	5	12ga	P
Двустволка	35\$	1d6-4d6	19-20/x2	30ft	8lb	2	12ga	P
Дробовик	35\$	1d6-4d6	19-20/x2	10ft	5lb	2	12ga	P
Однств. Дроб.	25\$	1d6-4d6	19-20/x2	30ft	6lb	1	12ga	P
Рычажн. Дроб.	35\$	1d6-4d6	19-20/x2	40ft	8lb	4	12ga	P

ЭКЗОТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Оружие	Цена	Урон	Крит.	Дальность	Вес	Маг.	Кал.	Тип
<i>Маленькое экзотическое оружие</i>								
Бола	3\$	2d6	-	15ft	0.5lb	-	-	P
Пист. Гатлинга	800\$	2d6+1	19-20/x2	30ft	5lb	12	.44	P
Лассо	4\$	-	-	10ft	3lb	-	-	-
Хлыст	10\$	1d2	-	15ft	2lb	-	-	P
<i>Большое экзотическое оружие</i>								
Огнемёт	2000\$	1d6/1	-	Спец.	25lb	30	-	P
Пушка Гатлинга	1500\$	2d8+2	19-20/x2	90ft	90lb	400	.58	P
Киркомотыга	2\$	1d8	19-20/x4	-	12lb	-	-	P
Байонет	3\$	1d6/1d6	x3	-	2lb	-	-	P

ЧАСТЬ 5: ВСЕМ ОГНЕСТРЕЛЬНЫМ ИГРУШКАМ ПРЯМАЯ ДОРОГА В АД.

К текущему моменту времени, ты уже успел сформироваться своего персонажа и прикупить ему самое лучшее оружие. Теперь, ты, наверное, жаждешь, быстрее окунуться в атмосферу Таинственного Запада и влезть в какие-нибудь неприятности. Ну и пострелять, понятное дело, тоже хочешь...

Прежде чем начнется первая перестрелка, замечу, что Мертвые Земли D20, в основном, подчиняются стандартным игровым правилам D20. Правда, в отличие от материнской системы, Мертвые Земли могут порадовать тебя использованием автоматического оружия и, чудовищными, по своей силе, взрывами. Также, на страницах данной главы говорится несколько слов о метках судьбы, которые достаются самым храбрым и умелым воинам Таинственного Запада.

Ну и напоследок замечу, что правила, представленные в данной части книги, полностью удовлетворяют *OGC 1.0a*.

МЕТКИ СУДЬБЫ

В начале игровой сессии, каждый персонаж получает одну «метку судьбы». Несмотря на то, что в Мертвых Землях для этих целей обычно применяется фишка от покера, меткой судьбы может стать и иной маленький предмет – другая игральная фишка, бусинка и даже сладкая конфета (главное не съесть ее до того, как она будет использована для полезного дела). Метки судьбы олицетворяют собой веяние удачи и дают игрокам возможность контролировать игровой процесс.

Использовать метки достаточно просто. Игрок может применить фишку для того, чтобы перекинуть один бросок D20, который не является критическим промахом и, следовательно, не может быть исправлен. Если результат изначального броска не удовлетворяет игрока, он может обменять свою метку на повторный бросок.

Используя метку судьбы, игроку не может навредить себе новым броском, вследствие чего из двух полученных результатов всегда выбирается лучший.

Метка судьбы может быть использована для восстановления 1d6 пунктов жизни, что может быть сделано в случае возникновения критической ситуации или по первому желанию играющего.

МЕТКИ СУДЬБЫ, КАК НАГРАДА

Как я уже писал ранее, все игроки начинают сессию с одной меткой судьбы (NPC и злодеи лишены подобной возможности). Игроки могут получить бонусные метки, если совершат что-либо умное или поразят маршала своим отыгрышем роли. Впрочем, метки можно давать и тогда, когда поступок игрока вызовет веселый смех окружающей публики. Впрочем, маршалу стоит помнить, что метки нужно экономить, и выдавать за каждое достижение их вовсе не стоит. Хорошие игроки могут получить не более двух бонусных меток за сессию.

ПРИЦЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ

Когда-нибудь вы, наверное, захотите, чтобы ваш стрелок сделал какой-нибудь необычный выстрел. К примеру, выбил бы револьвер из рук противника, или бы проделал дырку в игральном тузе. Что и говорить, мысль довольно хорошая, поскольку без подобных выстрелов практически невозможно представить себе Таинственный Запад. Несмотря на то, что мы не можем разобрать каждую ситуацию, требующую прицельного выстрела, в данной главе маршал сможет получить рекомендации по накладыванию штрафов и бонусов на специфические виды необычной стрельбы.

Прицельный выстрел требует от вашего игрока, чтобы он выбрал возможность полной атаки.

ЧАСТИ ТЕЛА

Успешный выстрел в определенную часть тела не наносит дополнительного урона противнику, несмотря на то, что создает запоминающуюся игровую ситуацию. Перед выстрелом, вы должны спросить у Маршала о возможных дополнительных эффектах подобной стрельбы, чтобы не получить результат, который вызовет у вас разочарование. Вполне возможно, что маршал смотрит на прицельный выстрел совсем не так, как вы это себе представляете. Впрочем, большинство маршалов, скорее всего, будут накладывать на прицельный выстрел бонусы от фитов, подобных Мертвому Глазу.

Изучив нескольких тварей Таинственного Запада, герой сможет быстро понять, что некоторые создания имеют всего два, а то и вообще одно уязвимое место. В таких случаях, персонаж непосредственно должен указать то место чудовища, куда он желает послать свою пулю.

Естественно, что перед прицельным выстрелом, вы должны заявить маршалу о нестандартности последующего действия.

ОРУЖИЕ ОППОНЕНТА

В большинстве вестернов есть сцена, в которой главный герой выбивает выстрелом оружие из вражеских рук. Далее, будут описаны правила, соответствующие большинству подобных ситуаций. Впрочем, если ваш маршал имеет собственную точку зрения на этот вопрос, то к ней обязательно стоит прислушаться.

Итак, попадание в маленькую цель, которой является оружие, достаточно сложная задача. В идеальной ситуации выстрел кажется донельзя простым, поскольку попадание зависит от АС оружия =10 и бонуса, зависящего от ловкости его хозяина. В действительности, все гораздо сложнее.

Для начала стоит отметить, что размер вражеского пистолета, серьезно влияет на бонусы к АС. К примеру, дирринджеры, получают бонус +8, револьверы +4 и даже ружья имеют бонус +1.

Далее, враждебный стрелок, как правило, не стоит истуканом на одном месте, и имеет тенденцию к быстрому передвижению между укрытиями. Таким образом, действительно эффективный прицельный выстрел можно совершить лишь на расстоянии, обыкновенном для рукопашной схватки, которая накладывает на бросок атаки штраф -4. В зависимости от действий вашего противника, оружие злодея может получить дополнительные бонусы от того, насколько оно закрыто другими объектами и препятствиями.

Рассмотрим следующую ситуацию. На расстоянии 30 футов от вас стоит отморозок, имеющий показатель DEX=13, и сжимающий в своих руках Кольт Миротворец. Для того, чтобы совершить успешную атаку, ваш персонаж должен инициировать удачный бросок против $AC=10 + 1(DEX) + 4$ (размер оружия) = 15. На данное число накладывается штраф дальности (-2) и штраф от прицельной стрельбы в гуще боя (-4). Таким образом, твой герой должен поразить цель с $AC=21$. Если для твоего героя это невозможно, подумай о более простом способе покрасоваться перед публикой.

Важно помнить, что меткое попадание во вражеское оружие может окончательно сломать его. При этом, характеристики оружия ближнего боя можно посмотреть в стандартных таблицах, тогда как прочность огнестрельного оружия можно углядеть в нижеследующей таблице.

Прочность и НР огнестрельного оружия

<i>Оружие</i>	<i>Прочность</i>	<i>НР</i>
Пистолет	10	5
Ружье	10	7
Дробовик	10	10

В том случае, если попадание пули не ломает оружие, у вас все равно остается большой шанс выбить его из рук оппонента. Чтобы удержать пистолет в собственных руках, неприятель должен совершить бросок на Стойкость против 10 плюс величина урона, полученного оружием. В случае провала броска, револьвер врага может отлететь в любую сторону, примерно на 5 футов.

ДЕМОНСТРАТИВНАЯ СТРЕЛЬБА

Возможно, что ваш герой решит впечатлить жителей какого-либо поселения, демонстрируя им свои невероятные стрелковые возможности. Скорее всего, персонаж решит посшибать в воздухе монеты, или пожелает разбить пару стаканов, стоящих на голове местных охотников за виски. Поскольку подобная ситуация не является боевой, в ней вряд ли может произойти что либо крайне неожиданное (если вы, конечно, не отстрелите вместе со стаканом голову какому-нибудь бедолаге). Таким образом, чтобы продемонстрировать потрясающую стрельбу, ваш персонаж может совершить проверку умения Игра с оружием, за место обыкновенного броска атаки.

Демонстративный выстрел требует броска атаки, или проверки вышеозначенного умения против AC (или DC) = $10 + \text{модификатор размера цели} + \text{любой модификатор ситуации}$, который пожелает наложить ваш мастер. Таким образом, выстрел, проводимый по подброшенной в воздух монете, имеет AC (или DC) = 22 ($10 + 8$ (размер цели) + 4 (быстрое перемещение)).

Эффект, получаемый в результате демонстративной стрельбы, полностью зависит от текущей ситуации. Обыкновенные жители маленького города, возможно, будут впечатлены вашими трюками, тогда как прожженные ветераны Таинственного Запада, могут взглянуть на вас, как на пустого бездельника, не способного на реальное дело.

Заметьте, что Стрелок, имеющий пять (и более) рангов в умении Игра с оружием, получает кумулятивный бонус +2 к броскам на умение Запугивание, в том случае, если он демонстрирует врагу свои необычные стрелковые возможности. Только помните, что персонаж, действительно достигший особых

результатов в эффективной стрельбе по врагу, вряд ли будет красоваться своим мастерством, перед обыкновенными зеваками.

НЕВИННЫЙ СВИДЕТЕЛЬ

О, кей, парень! Ты, действительно прав. На Таинственном Западе живет не так уж много людей, которые совершенно ни в чем не виноваты. При этом, не стоит забывать, что некоторые из них виновны в совершении преступлений значительно меньше, чем другие. Однако, разговор у нас немного про другое.

Временами надо узнать, попал ли неудачный выстрел из твоего оружия в кого-либо, кто находился рядом с целью. Не думаю, что подобные промахи будут случаться часто, так что не расстраивайся заранее. В том, случае, если мастер решит, что твой поступок может стоить игре дальнейшего будущего, будь уверен, он наверняка проигнорирует твой чудовищный промах (или попадание, тут зависит от того, с какой точки зрения смотреть).

В то же самое время, использование данного правила бывает чрезвычайно полезно, если ты используешь дробовик, или пушку гатлинга, отправляющую в сторону противника самый настоящий дождь из свинцовых пуль.

Если «невинный свидетель» стоит между тобой и твоей целью, то он оказывается в классическом положении заложника, а результат стрельбы определяется по стандартным правилам, описывающим попадание в закрытую цель.

Когда дистанционная атака не завершается успехом, и пуля не попадает цель, ты должен бросить 1d6 для каждого персонажа, стоящего в 5 футах от траектории полета пули. При этом, броски начинаются с человека, ближайшего к стрелку. При получении результата равного 2-6, ты должен перейти к следующей цели и повторять проверку до тех пор, пока не закончатся «свидетели», или пока на кубике не выпадет 1. В последнем случае, вы должны совершить атаку без модификаторов против несчастного бедолаги. В случае, попадания, невинная жертва получает полный урон от выстрела. Стоит помнить, и о том, что вероятность критических попаданий также остается в силе.

Стрельба из автоматического оружия и дробовики: При стрельбе из оружейных систем с низкой кучностью, у тебя появляются дополнительные шансы поразить невинных людей. В данном случае, при броске на d6, попаданием считается все выпавшие единицы и двойки!

СТРЕЛЬБА С ОДНОЙ РУКИ

В то время, как револьверы предназначены для стрельбы с одной руки, ружья и карабины являются двуручным оружием. Любая попытка стрелять из ружья или обычного дробовика, используя только одну руку, завершается штрафом -4, который накладывается на бросок атаки. Поскольку обрезы имеют гораздо меньший вес, на их одноручное использование накладывается штраф -2.

При этом стоит отметить, что любое автоматическое оружие, придуманное Безумными учеными и дробовики рычажного типа, в обязательном порядке требуют использования второй руки для эффективного продолжения стрельбы. Для того, чтобы передернуть затвор с помощью одной руки (в случае успеха, действие будет считаться свободным), персонаж должен осуществить хитрый прием, имеющий название «верчение ружья». Осуществление вышеозначенного

действия, требует проверки умения Игра с оружием против DC=15. Если проверка проваливается, и результат, выпавший на кубиках, оказывается меньше требуемой величины на пять и более пунктов, то ружье выпадает из рук неумелого стрелка. В случае выкидывания единицы, персонаж случайно нажимает на спусковой крючок и попадает в себя. При этом важно помнить, что процесс «верчения ружья», является действием аналогичным движению, вследствие чего им может быть спровоцирована превентивная атака. Если стрелок, перезаряжает ружье одной рукой (без применения «вращения»), то время, требуемое для перезарядки, удваивается. Кроме того, персонаж должен постоянно совершать проверки ловкости против DC=10, чтобы оружие и оставшиеся незаряженными патроны, не выпали из его рук.

ДРОБОВИКИ

Дробовики и обрезы (дробовики со спиленным стволом), стреляют патронами, содержащими дробь – дюжины шариков 32-го калибра. Выстрел из подобного оружия разрушителен на небольшом расстоянии, покрывает собой большую область и страдает от существенного снижения эффективности на больших дистанциях. Когда патрон вылетает из канала ствола, его оболочка разрывается, и пули разлетаются по независимым траекториям.

Как ты уже догадался, плохой стрелок, вооруженный дробовиком, имеет больше шансов попасть в свою цель, нежели обычный стрелок, вооруженный стандартным револьвером. С другой стороны, стоит помнить, что чем дальше цель от стрелка вооруженного дробовиком, тем меньше дробы в нее попадает, и тем меньше нанесенный антагонисту урон.

Согласно игровой механике, персонаж, использующий дробовик, получает бонус +1 на бросок атаки, и еще +1 за каждую добавочную дистанцию поражения (при этом, максимальное значение бонуса не может превышать +3). Вышеозначенное правило, адекватно описывает собой рассеивание дробин с увеличением расстояния. В то же самое время, урон, наносимый дробовиком, обратно пропорционален дальности полета дробы (см. нижеследующую таблицу).

Дробовики

<i>Дальность</i>	<i>Урон</i>	<i>Бонус атаки</i>
Дистанция касания	4d6	0
Уровень дальности 1	3d6	+1
Уровень дальности 2	2d6	+2
Уровень дальности 3	1d6	+3
Или больше		

Заметьте, что рассеивающий выстрел дробовика, делает оружие неэффективным, начиная с Уровня дальности 6, что равно 180 футам для стандартного дробовика и 60 футам для обреза. Из-за специфических особенностей данного вида оружия, на дальние выстрелы дробью не накладываются бонусы, зависящие от фита Дальняя Стрельба (Far Shot).

ПУЛИ НЕПРАВИЛЬНОЙ ФОРМЫ

И дробовики, и обрезы, могут стрелять особым видом боеприпасов – большими нарезными болванками - получившими название «слаг». Из-за своей неправильной формы, слаг очень неаккуратный вид боевого снаряда, на бросок атаки которого накладывается штраф –2. Поскольку, в отличие от дробы, слаг не имеет тенденцию рассеиваться, стрельба подобным снарядом не получает дистанционного бонуса с увеличением расстояния до цели.

Будучи цельным куском металла, слаг компенсирует общую неаккуратность полета, разрушительным эффектом своего попадания. Вне зависимости от дальности стрельбы, подобная металлическая болванка наносит противнику 3d6 пунктов урона (критическое попадание 19-20/x3). Максимальный эффективный радиус действия слага равен Уровню Дальности 10.

Персонажи, использующие оружие с подобным снарядом, получают все бонусы, даруемые фитом Дальняя Стрельба.

ДВУСТВОЛЬНЫЕ ДРОБОВИКИ

Эти широко распространенные на западе орудия смерти, имеют не один, а два ствола. Каждый ствол имеет собственный боек, спусковой крючок, и заряжается отдельным патроном. В том случае, если герой стреляет одновременно из обоих стволов, оба патрона отправляются в одну цель. Персонаж, обладающий возможностью нескольких атак, может по очереди выстрелить из каждого ствола в разные цели.

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ В РУКОПАШНОМ БОЮ

Возможно, ты слышал старую поговорку, гласящую о том, что «Ножи на дуэль не носят». В каком-то смысле, это не совсем верно, ибо временами бывает, что надвигаясь на противника, вооруженного ножом, ты вытаскиваешь из кармана пистолет и пользуешься им как дубиной. Подумай сам, что ты будешь делать с заряженным револьвером, когда окажешься в самом центре горячей схватки? Ведь у тебя не будет времени даже на то, чтобы прицелиться!

Конечно, любое огнестрельное оружие (дирринджеры, револьверы и дробовики) могут стрелять во время рукопашной схватки, однако при этом, на бросок атаки будет налагаться штраф –6, вызванный тем, что бой проходит на очень близком расстоянии, и персонажу одновременно приходится не только целиться, но и уклоняться от вражеских ударов. С другой стороны, во время боя на малых дистанциях себя проявляет один существенный плюс. Помните, что стрельба из заряженного пистолета в упор не инициирует превентивную атаку. В том случае, если стрелок, ведет ближний бой и стреляет в отдаленного противника, на его выстрел накладывается штраф –6. При этом, атакующий антагонист неизбежно инициирует превентивную атаку.

Ружья и обычные дробовики не могут быть использованы во время рукопашной схватки, вне зависимости от расстояния до выбранной цели. Длина подобного оружия позволяет оппоненту отвести от себя опасный ствол или вообще, вырвать его из рук противника. Вследствие того, что огнестрельный контакт с противником, во время рукопашного боя практически невозможен, некоторые ковбои начинают использовать свое оружие, словно дубину. В таком случае, атака дирринджером, подобна рукопашной атаке. Атака, проведенная при помощи револьвера и обреза, считается за атаку, проведенную с использованием маленькой дубинки. Ближний бой с использованием ружья или

дробовика, может считаться нападением с использованием большой дубины. Также стоит помнить, что использование байонета практически аналогично атаке копьем.

Естественно, что в случае удачного стечения обстоятельств, персонаж может отступить от противника на пять шагов, и произвести обыкновенный выстрел в упор.

ОГОНЬ ИЗ АВТОМАТИЧЕСКОГО ОРУЖИЯ

По сравнению с пушками гатлинга и некоторыми производными безумной науки, даже револьверы двойного действия стреляют, словно в замедленном сне. Чтобы успешно шпиговать противника свинцовыми пулями, ваш герой должен иметь фит использования автоматического оружия. При отсутствии оно, персонаж получает штраф -4 , ко всем броскам атаки, и лишается возможности вести подавляющий огонь (см. ниже).

Автоматическое оружие стреляет очередями во время каждой атаки персонажа по стандартным правилам. Однако, в случае попадания, жертва может быть поражена несколькими пулями одновременно. За каждые пять пунктов атаки, свыше числа необходимого для попадания в противника, в жертву попадет еще одна пуля. В Мертвых Землях считается, что каждая очередь состоит из трех пуль, для каждой из которых производится независимый бросок атаки.

Если атака оказывается критической, множитель на урон накладывается только на первую пулю. Остальные повреждения рассчитываются согласно существующему стандарту.

ПОДАВЛЯЮЩИЙ ОГОНЬ

Некоторые виды автоматического оружия, например станковые пушки гатлинга, имеют скорострельность достаточную для того, чтобы подавить своим огнем любые попытки противника к наступлению. Во время подавляющего огня, люди, находящиеся в области обстрела, вжимаются в землю, натягивают на головы шляпы и молятся о том, чтобы их не зацепила случайная пуля.

В описании каждого автоматического оружия есть пометка о том, способно ли оно производить подавляющий огонь. Кроме того, подобный темп стрельбы возможен только в том случае, если оружие имеет в магазине или барабане как минимум 10 патронов.

Для того, чтобы использовать подавляющий огонь против выбранной области, игрок должен инициировать атаку на полный оборот и совершить бросок атаки против $AC=10$ со всеми возможными модификаторами и бонусами. В случае промаха, ваш персонаж не в состоянии удерживать прицел оружия, вследствие чего пули летят крайне неточно.

В случае успешного броска, считается, что огонь накрывается все цели, находящиеся в радиусе шести футов. При этом все существа, оказавшиеся на линии огня подчиняются вышеописанному правилу *невинный свидетель*. Вне зависимости от ран, каждый из свидетелей подавляющего огня должен совершить спасбросок на волю, против $DC=15$, или потерять право на следующее действие. В том случае, если на броске кубика выпадет 1-ца, считается, что персонаж получает случайную пулю, урон который вычисляется стандартным образом.

Персонаж с низкой инициативой, желающий подавить противника огнем из своего оружия, должен осуществить свое действие после того, как сходят герои с более высокой инициативой, или открыть огонь в следующий оборот боя.

ВЗРЫВЧАТЫЕ ВЕЩЕСТВА

Динамит, нитроглицерин и другие взрывчатые вещества покрывают всех персонажей, оказавшихся в области поражения. Другой исход возможен только в том случае, если жертва превосходит своими размерами область детонации боеприпаса.

Каждое взрывчатое вещество имеет собственный Радиус Детонации (BR), который указывает (в футах) на область поражения вызванную взрывом. Любое существо, оказавшееся в вышеозначенном радиусе, получает свое количество повреждений, соответственно урону, указанному в таблице. При этом спасбросок на Рефлексы (DC=20), ополовинивает изначальный урон героя. С другой стороны, бомбы это не игрушки, и их разрушающее воздействие не заканчивается вышеописанной детонацией.

Все существа, находящиеся в промежутке между радиусом детонации и его удвоенным значением, получают половинный урон, однако спасбросок на Рефлексы (DC=15), может сократить его в два раза.

К примеру, некий крутой ковбой кидает в противника, стоящего на расстоянии 30 футов, связку из двух динамитных шашек (5d10, BR20). Бомба попадает в цель и взрывается, нанося урон в 28 пунктов всем существам в 20-ти футовом радиусе. Успешный бросок на Рефлексы снимает с жертвы 14 пунктов жизни. В то же время, наш ковбой, оказывается во вторичном радиусе поражения, и должен получить 14 пунктов урона. К счастью, он совершает успешный спасбросок на Рефлексы и страдает от потери 7 hp.

РАБОТА С ЗАПАЛОМ

В то время как нитроглицерин, отправляет ковбоев в полет, благодаря собственному сотрясению, динамитные шашки представляют опасность только после того, как будет подожжен заранее подготовленный запал.

Герой, не обладающий умением Взрывное дело, может определить требуемую длину запала, что займет приличный промежуток времени. В то же самое время, персонаж, обладающий вышеозначенным умением, может совершить проверку умения против DC=15, обрезать запал и метнуть взрывчатку в противника на следующий оборот боя. Бросок на умение Взрывное Дело против DC=20, позволит персонажу обрезать запал таким образом, что он взорвется уже после 1d6 пунктов инициативы, прошедших непосредственно против метания.

Конечно, неумелый персонаж может определить длину запала на глазок, после чего Маршал должен скрытно выкинуть кубик на d10. В том случае если значение нечетное, динамит взрывается раньше и при этом на то количество оборотов (минут, пунктов инициативы), что выпало на кубике. Если герой хочет очень короткий запал (к примеру, ему надо, чтобы детонация произошла через один оборот), и бросок на d6 оказывается нечетным, взрывчатка детонирует немедленно. В случае выпадения четного значения, взрыв происходит позже и при том на то количество оборотов (минут, пунктов инициативы), что выпало на кубике.

ООПС!

К взрывчатке нужно относиться осторожно, поскольку она имеет тенденцию к внеплановому взрыву. Что касается нитроглицерина, то с ним лучше вообще не играть без лишней необходимости. А то потом рук, не сможете найти... Или ног...

Конечно, в боевой ситуации вполне может случиться, что во взрывчатое вещество попадет вражеская пуля или лезвие неприятельского ножа. В таком случае, необходимо совершить бросок на 1d20, который покажет результат взаимодействия оружия и взрывчатки. В том случае, если на двадцатиграннике выпадет 1, шашка немедленно детонирует. Бабах!!! К счастью для игроков, случайная детонация не отменяет некоторые существующие спасброски.

Нитроглицерин гораздо опаснее динамита, и может взрываться от самых незначительных вещей, что делает его отличным оружием для метания по людям, поездам, и ужасам, пришедшим из недр земли, а также самым опасным предметом для переноски. Нитроглицерин может взорваться не только от случайного воздействия вражеского оружия, но также от падения с небольшой высоты, внезапного удара или провала спасброска, включающего усиленные телодвижения. В последнем случае, необходимо кинуть 1d6 и посмотреть на результат броска. Значения 1-3, указывают на немедленную детонацию боеприпаса. В том случае, если во время спасброска на Рефлекс была выброшена единица, или герой упал с некоторой высоты, нитроглицерин взрывается без всякого промедления. И снова происходит большой БУУМ!!!

Не правда ли, взрывы это смешно!? Думаю, что каждый маршал согласится с моими словами.

БЕСПОМОЩНАЯ СИТУАЦИЯ

Временами, ковбою приходится отстаивать свои конституционные права самым серьезным образом. К примеру, бывает, что злодеи решили замочить персонажа в сортире, и поймали его в самый ответственный момент. В таких ситуациях, любая попытка действовать, сопряжена с весьма серьезным риском для здоровья.

Персонаж, пойманный в результате внезапного вторжения, считается беспомощным и подчиняется правилам, которые можно обнаружить на 133 странице *Настольной книги Игрока*. Только маршал может решить, что предпринятое вами вторжение оказывается внезапным. В действительности, оно происходит, когда враг неожиданно появляется перед противником на расстоянии действия холодного оружия и при этом в него никто не стреляет. Кроме того, жертва вторжения должна находиться в закрытом помещении и у нее не должно быть охраны.

Данное правило не ново и во многом похоже на правило, использующееся при ударах Coup The Grace. Подобная возможность, дает героям шанс уничтожить любую охрану, невзирая на количество их пунктов жизни, а также удерживает плененных персонажей от нападения на конвоиров. Герои всегда пытаются бежать из плена, рассчитывая на тот факт, что во время бегства злодей не успеет выбить из них все имеющиеся Нр.

ПОПЫТКА ПОБЕГА

Беззащитный герой, оказавшийся на мушке револьвера (или на лезвии ножа, под угрозой удара когтистой лапой и т.д.) находится целиком во власти своего противника. При этом антагонист может произвести в любой момент времени атаку Coup The Grace.

Если герой желает преодолеть критическую ситуацию активными действиями, все оказавшиеся поблизости персонажи, должны совершить последовательную проверку инициативы. При этом, человек, удерживающий пленного, получает к своему броску бонус +5.

В том случае, если охранник выигрывает инициативу, он может произвести Coup The Grace. Иначе, его нападение подчиняется стандартным правилам атаки против безоружного противника (см. 133 стр. *Настольной книги игрока*).

СРЕДСТВА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Не каждый обитатель Дикого Запада предпочитает передвигаться на своих двоих. Некоторые из ковбоев любят самодвижущиеся повозки, паровые экипажи, орнитоптеры, вертолеты, паровые танки и даже старые, добрые локомотивы. Естественно, что если герой решил заняться вождением, ему никак не обойтись без умения Управление транспортным средством (см. третью главу книги). В противном случае, техника персонажа обречена на вмятины и постоянные столкновения с препятствиями.

Вся техника Мертвых Земель описывается согласно нижеприведенной статистике. В нужный момент времени, я расскажу тебе, как ее следует использовать.

Класс брони: Уровень брони транспорта, который зависит от размера техники, ее дизайна, а также возможности брони противостоять внешним атакам.

НР: Подобно людям и монстрам, машины имеют собственные пункты жизни. Атака, направленная на механизм наносит ему нормальный урон, и в случае истощения НР, аппарат считается уничтоженным.

Прочность: Большинство аппаратов имеют показатель прочности, который вычитается из полученного урона. При этом стоит помнить, что машины с открытым верхом не получают данного бонуса, если атака производится с воздуха или идет изнутри.

Критические попадания: Как и всегда, критические попадания отличаются от обычных дополнительными повреждениями.

Скорость: Указывает на крейсерскую скорость машины. То есть на стандартное расстояние (в футах), проходимое ей за единицу времени (см. *Передвижение*).

Надежность: Все паровые машины имеют соответствующий показатель надежности. Если водитель выкидывает число меньшее, или равное описываемому значению, его аппарат испытывает серьезные проблемы с передвижением. Стоит помнить, что другие устройства, прикрепленные к паровой машине, отказывают только в том случае, если проваливают свой собственный бросок на надежность.

К примеру, вообразите себе паровой танк, обладающий паровой пушкой. Танк перестанет двигаться только в том случае, если его водитель провалит бросок на танковую надежность, но пушка будет стрелять до тех пор, пока стрелок не провалит свой собственный бросок на вышеуказанную характеристику

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Машины начинают движение, благодаря инициативе своего водителя. При этом, они не зависят от инициативы перевозимых пассажиров. В нижеследующих таблицах, всегда указывается крейсерская скорость аппарата. В противном случае, применяется одно из следующих обозначений.

Малая скорость – скорость машины в два раза меньше стандартного передвижения.

Высокая скорость – скорость машины в два раза больше стандартного передвижения.

Наивысшая скорость – скорость машины в четыре раза выше стандартного значения передвижения.

После начала движения, машина двигается с выбранной скоростью по прямой в течение полного оборота. При этом водитель может изменить (уменьшить или увеличить) скорость аппарата один раз в течение оборота.

ЗАДНИЙ ХОД

В обратную сторону машины могут двигаться только с малой скоростью. Во время езды назад, удваиваются все штрафы, накладываемые на проверки вождения.

ПОВОРОТ

Без особых способов маневрирования, машина может повернуться на 60 градусов в течение одного оборота. Оценка эффектов подобного передвижения, ложиться целиком на плечи мастера, поскольку спуск по серпантину с высокой горы, может рассчитываться не как поворот, а как проверка водительского вождения, проверяемая бросками соответствующих кубиков.

ВЯЗКИЕ ПОВЕРХНОСТИ

Некоторые типы почвы настолько вязки, что в них может увязнуть довольно мощная паровая конструкция. Если водитель проваливает проверку вождения на вязкой территории, он должен совершить вторую проверку против DC=15. В случае провала второго броска, машина начинает увязать.

Водитель может освободить свой аппарат, совершая последовательные проверки умения против вышеозначенной сложности. Однако, в случае выпадения 1-цы, машины застревает настолько, что ее уже невозможно будет вытащить без другого аппарата или без масштабных земляных работ.

ПРОВЕРКИ ВОЖДЕНИЯ

Водитель не должен делать проверки вождения, до тех пор, пока на дороге все спокойно. В случае появления внезапных препятствий обойтись без маневрирования практически невозможно. Маневрировать необходимо и тогда, когда водитель получает рану, выполняет повторный маневр, или желает провести на дороге нечто экстремальное.

ПОВРЕЖДЕНИЯ МАШИНЫ ИЛИ ВОДИТЕЛЯ

В том случае, если урон был нанесен машине или непосредственно водителю, персонаж должен совершить проверку умения Управление Транспортным Средством против DC=20.

ПОВТОРНЫЕ МАНЕВРЫ

Езда по пересеченной местности, или через дремучий лес приводит к частым повторным маневрам. Если подобный способ передвижения необходим в стрессовой ситуации для счастливого уклонения от смертельного исхода (например во время дорожной перестрелки), водитель должен совершить бросок на умение Управление Транспортным Средством против DC=10 (или большего значения, если ситуация действительно сложная) со всеми наложенными модификаторами.

ЭКСТРЕМАЛЬНОЕ МАНЕВРИРОВАНИЕ

Попытка выполнения любого из нижеописанных маневров требует немедленной проверки умения Управление Транспортным Средством. Для того, чтобы определить сложность каждого следующего движения, вы должны проконсультироваться с нижеследующей таблицей.

Разворот Контрабандиста – Машина движется вперед на половине стандартной скорости, после чего делает разворот на 90 - 180 градусов.

Жесткий тормоз – В течение оборота, водитель может сбрасывать скорость на одну категорию, увеличивая за каждый сброс DC маневрирования на целых 5 пунктов.

Экстремальный поворот – Машина движется на полной скорости и резко поворачивает на 60-90 градусов в сторону.

Двигайся и действуй – Если водитель желает совершить какое-либо действие не переставая управлять машиной (например, выстрелить из револьвера через окно) он должен совершить проверку умения Управление Транспортным Средством против DC=5 (при крейсерской скорости), DC=10 (при высокой скорости) и DC=20 При наивысшей скорости. Провал броска означает, что действие не может быть выполнено. Провал броска более чем на пять значений, указывает на потерю контроля и на *проваленный маневр*.

Таран – Намеренный удар о препятствие требует от водителя машины броска на умение Управление Транспортным Средством против DC равного показателю защиты препятствия. При этом стоит отметить, что в средние и большие стоячие объекты врезаться можно без всяких бросков. Детали подобных столкновений можно найти в абзаце *Аварии*.

Восстановление контроля – Если водитель потерял контроль над машиной, он может попытаться восстановить управление на следующий оборот. Пока водитель не установит контроль над машиной, он не сможет совершать другие, более сложные маневры. При этом, транспортное средство будет двигаться в ранее заданном направлении с неизменной скоростью.

ПРОВАЛЕННЫЕ МАНЕВРЫ

Провал проверки маневрирования может привести к множеству серьезных проблем и даже к аварии. Не забывайте, что провал на большое количество пунктов, может привести полной потере контроля над транспортным средством. Чтобы определить последствия вышеозначенного провала, водителю необходимо будет проконсультироваться с таблицей неудачных маневров, которая располагается несколько ниже по тексту книги. Кроме того, в следующих абзацах текста представлено детальное описание некоторых неприятных явлений, способных возникнуть на дороге.

Легкое скольжение – Машина выходит из-под контроля и ее начинает водить из стороны в сторону. При этом все пассажиры данного транспортного средства (стрелки, машинисты и т.д.) получают на свои проверки умений штраф –2, до тех самых пор, пока водитель не сможет установить над техникой полный контроль.

Скольжение – Машину начинает болтать из стороны в сторону не менее чем на 5 футов, за каждые 60 футов пройденного расстояния. В случае, столкновения с каким-либо объектом, вам требуется обратиться к разделу *Аварии*. Болтанка продолжается в каждый оборот, и длится до тех самых пор, пока контроль над транспортом не будет полностью восстановлен.

Занос – Машина уходит в занос, перемещаясь на 5 футов влево или вправо, за каждые 30 футов пройденного расстояния. В случае, столкновения с каким-либо объектом, персонаж должен обратиться к разделу *Аварии*. Занос продолжается в течение каждого оборота до тех самых пор, пока контроль над транспортом не будет восстановлен.

Верчение / Утрата колеса – В том случае, если колесная машина окончательно выходит из-под контроля, она начинает неуправляемое верчение. Аппарат перемещается в случайном направлении с половиной стандартной скорости до тех самых пор, пока управление не будет восстановлено или не произойдет столкновение с каким-либо объектом.

В случае утраты колеса, машина полностью останавливается, и не будет двигаться до тех пор, пока водитель не выполнит маневр прикрепления колес.

АВАРИИ

Когда машина ударяется во что-либо, она получает 1d6 пунктов урона, за каждые 20 футов, пройденных в направлении препятствия. При этом, не забывайте вычитать из полученного урона базовые значения прочности конструкции. Таким образом, машина, прошедшая до столкновения со стеной, примерно 100 футов, получит 5d6 пунктов урона.

В том случае, если аппарат врежется в другое средство передвижения,двигающееся ему навстречу, урон высчитывается складыванием скоростей столкнувшихся аппаратов. Таким образом, если один экипаж (движущийся со скоростью 100 футов в оборот) врежется в другой экипаж, движущийся со скоростью (60 футов в оборот), обе машины получают 8d6 пунктов урона.

ЗАВИСИМОСТЬ ПРОВЕРОК ОТ МОДИФИКАТОРОВ СКОРОСТИ

Скорость	Управление	Атака	Защита
Машина неподвижна	+2	+0	+0
Малая скорость	+2	-2	+0
Стандартная скорость	+0	-4	+1
Высокая скорость	-2	-6	+2
Наивысшая скорость	-4	-8	+4

МАНЕВРЫ

Тип маневра	Значение сложности
Боевое повреждение	20
Жесткий тормоз	5+
Разворот Контрабандиста	25
Экстремальный поворот	15
Двигайся и действуй	5, 10, 20
Таран	Специальное
Восстановление контроля	10

МОДИФИКАТОРЫ НАКЛАДЫВАЕМЫЕ НА ДВИЖЕНИЕ

Препятствие	Управление	Атака	Передвижение
Обычный лес	-2	+0	$\frac{3}{4}$
Густой лес	-4	-2	$\frac{1}{2}$
Узкая улица	-4	+0	$\frac{1}{2}$

Поверхность	Управление	Атака	Передвижение
Топь*	-4	+0	$\frac{1}{2}$
Лед	-6	+0	$\frac{1}{2}$
Легкий снег	-2	-2	$\frac{3}{4}$
Снегопад	-4	-4	$\frac{1}{2}$
Мощенная дорога	+0	+0	+50%
Плохая дорога	-2	-4	$\frac{1}{2}$
Склон	-2	+0	$\frac{1}{2}$
Вспаханное поле*	-2	-2	$\frac{3}{4}$
Разрытое поле	-2	-2	$\frac{3}{4}$
Скалистая местность	-4	-4	$\frac{1}{2}$

Видимость	Управление	Атака	Передвижение
Тьма	-4	-4	Полное
Туман	-4	-6	Полное

* - Помечен тип почвы, в котором машина может увязнуть.

ПРОВАЛЕННЫЕ МАНЕВРЫ

Провал на	Эффект	Штраф
4 или меньше	Нет эффекта	+0
5-7	Легкое скольжение	-2
8-10	Скольжение	-4
11-13	Занос	-6
15+	Верчение	-10

ИСКУССТВО ДУЭЛИ

Между двумя стрелками пролегает бескрайнее пространство всеми покинутой улицы. Часы городской башни отсчитывают последние секунды до полудня. И смерть медленно протягивает свою руку к одному из двух дуэлянтов...

Вне всякого сомнения, огнестрельные дуэли, такой же неотъемлемый элемент Дикого Запада, как песок, скрипящий под вашими сапогами, или звук железнодорожных костылей, забиваемых в твердую сухую землю. Дуэль – хлеб и масло стрелка (во всяком случае, так пишут в дешевых романах), однако помните о том, что ваш герой никогда не находится так близко к Бут Хиллу, как в тот момент, когда его глаза внимательно следят за руками оппонента, готовящимися выхватить револьвер.

СХВАТКА С ДЬЯВОЛОМ

В обычном бою противники стремятся выйти из зоны поражения вражеского огнестрельного оружия, и молниеносно прячутся за укрытиями. Попутно они пытаются уклониться от острых когтей, ножей и прочих средств ближнего боя.

Дуэль, совершенно другое дело. В ней главное сила воли, упорство и ловкость. Несмотря на то, что в большинстве случаев только один из стрелков остается стоять на ногах, чувство собственного достоинства и гордость не позволяют людям уклоняться от подобных стычек.

Большинство дуэлей Дикого Запада развернулось между стрелками, вооруженными револьверами, и их продолжительность ограничивалась шестью патронами. С другой стороны, на Таинственном западе могут быть как дуэли на ножах, так и совершенно невероятные столкновения, когда один из участников использует огнемёт, а другой ручную пушку гатлинга. В принципе, стреляться могут даже несколько человек одновременно.

Вообщем, как видно из всего вышенаписанного дуэлью называется схватка, во время которой противники стоят в пределах прямой видимости друг друга и при этом не пользуются естественными укрытиями.

ВЫЗЫВАЮ ТЕБЯ НА БОЙ!

Любой персонаж может вызвать на дуэль своего противника. Однако, чтобы столкновение состоялось, вызов необходимо принять. Учитывая смертоносные последствия многих дуэлей, ты можешь спросить, почему стрелки вообще соглашаются на нее, получая немалые шансы схватить пулю в лоб? Все дело в гордости, амиго. Ибо персонаж, отклонившийся от дуэли, получает штраф –2, ко всем броскам на мораль, способностям и умениям, зависящим от харизмы, а также к любым броскам атаки и спасброскам в течение одного дня + количество дней, эквивалентных положительному модификатору харизмы человека, инициировавшего дуэль. Так уж получилось, что репутация одна из самых важных вещей, которая характеризует человека на Таинственном Западе. Во всяком случае, никто не хочет, чтобы его до конца своих дней звали желторотым, бескрылым цыпленком или, того хлеще, хорьком!

ДУЭЛЬ

В мире Мертвых Земель, любая дуэль проводится в три этапа: проверка воли, бросок на выхватывание оружия и, собственно, стрельба.

ПРОВЕРКА ВОЛИ

Ни одна дуэль не начинается без проверки воли. Непосредственно перед началом боевого столкновения, стрелки стоят друг напротив друга, и пытаются запугать своего оппонента, сбить его с толку или заставить нервничать, что требует противоположных бросков на умение Устрашение. Стрелок, проигравший проверку воли, получает штраф на быстрое выхватывание оружия, равный разнице между бросками победителя и проигравшего.

ВЫХВАТЫВАНИЕ ОРУЖИЯ!

Когда все приготовления завершены, персонажи выхватывают оружие, делая проверку собственной Инициативы. Персонаж, обладающий фитом Быстрое выхватывание оружия, получает бонус +4, накладываемый на инициативу. Естественно, что остальные бонусы скорости также оказывают влияние на данную ситуацию.

БЫСТРЫЙ И МЕРТВЫЙ

Вот тут то и начинаются самые опасные мгновения дуэли.

Персонаж, выигравший инициативу, производит атаку первым. При этом оба стрелка делают один выстрел в оборот, не обращая внимания, на количество доступных им атак за единицу времени. Поскольку оба дуэлянта стоят на открытой территории, считается, что нет никаких препятствий, дарующих им дополнительные модификаторы на базовый класс брони. Хуже того, в случае попадания пули, раненный должен совершить спасбросок на Стойкость, против 10 плюс величина нанесенного ему урона, или немедленно умереть.

С другой стороны, любой персонаж, может покинуть открытое пространство и укрыться за какой-нибудь преградой, что автоматически означает отмену вышеозначенного спасброска. Расплатой за подобное бегство, станет провал репутации (такой же, как если бы стрелок отказался от дуэли) и обидное прозвище.

Вообщем, парень, не стоит стреляться, если ты не уверен, что победишь.

ЗЕМЛЯ БЕЗ ЛЮДЕЙ

ЧАСТЬ 6: ПРЕСТИЖ-КЛАССЫ И ПРОКЛЯТЫЕ

Эта глава книги предоставляет герою Мертвых Земель, некоторые дополнительные возможности. Конечно, информация, приведенная на этих страницах, может быть скрыта мастером под полами шляпы, и игроки могут ничего не знать про нее. Вообще, дружок, подумай, как следует, стоит ли тебе знать то, за что старшие по голове не погладят.

ПРЕСТИЖ – КЛАССЫ

Престиж-классы, это классы персонажей, которые не доступны игроку во время создания героя. Каждый престиж-класс, имеет особые требования, которые необходимо исполнить, чтобы герой смог сменить путь искателя приключений. Несмотря на то, что выбор престиж-класса, чем-то напоминает процедуру инициации мультикласса, герои-престижники, не страдают от ограничений на опыт, свойственных мультиклассовым персонажам.

Описание каждого престижа, начинается с небольшой истории, которую рассказывает человек, ставший членом данного класса. Далее идут требования, предъявляемые престижем к персонажу (HD за уровень, классовые умения, специальные способности и т.д.). Как я уже писал ранее, выбор престиж-класса, сопровождается всеми формальностями перехода в мультикласс, за исключением штрафов на заработанный опыт.

В данной книге описаны два престиж-класса, доступные в мире Таинственного запада. Это техасский рейнджер и оперативник агентства. В обоих случаях, игрок, решивший изменить свою карьеру, должен иметь личный опыт в схватках с ужасными обитателями Мертвых Земель. В том случае, если твой персонаж работает на одну из этих организаций наемником, ему нет никакой нужды читать дальнейшую писанину.

ПРОКЛЯТЫЕ

Последний класс является изменением... да, пожалуй, так и скажу, изменением, которое не попадает в рамки престиж класса. Думаю, что мы не будем рассказывать тебе больше, ибо наступит время и маршал обрадует тебя кое-чем. Если ты, конечно, отправишься на Бут Хилл в деревянном макинтоше и цветочном окружении.

ОПЕРАТИВНИК АГЕНТСТВА

На основе Детективного Агентства Пинкертона, янки смогли создать совершенно новую организацию для проведения секретных правительственных операций. Данная служба находится под постоянным контролем Союза, и имеет название Секретная Служба Соединенных Штатов. Мы также знаем эту контору, как Агентство.

Обычный человек, живущий на Таинственном Западе, даже не догадывается о существовании подобной структуры, или верит в то, что данная организация занимается шпионажем и ловлей конфедеративных шпионов и мятежников. Вообще, на севере живет не так уж и много людей, которые знают, зачем было создано Агентство, и какие цели оно преследует.

В действительности, президент Грант организовал данную структуру, чтобы исследовать паранормальные явления, и скрывать от масс всю правду, относительно таинственных происшествий. Основывая бюро, Президент и его советники постоянно думали о том, чтобы правда о ужасах теневой стороны мира не дестабилизировала ситуацию в стране, и ввела жителей США в состояние тотальной паники.

Таким образом, оперативники агентства совмещают в себе функции шпионов, солдат и детективов. Они изучают причины аномальных явлений, борются с ними, а также ловят в плен монстров. Ну и конечно следят, за соблюдением тайны правительственного заговора.

Оперативники агентства вербуют на свою службу обычных людей только в том случае, если им требуются их навыки или дополнительная огневая мощь. Таких внештатных сотрудников обычно называют «фрилансерами» и они никогда не знают всей правды о заговоре или выполняемом поручении. Естественно, что из внештатных сотрудников, впоследствии выходят отличные работники Агентства.

HD: d8/уровень

ТРЕБОВАНИЯ

Базовый бонус атаки: +5

Знание (закон): 4 ранг

Знание (оккультное): 3 ранг

Обнаружение: 8 ранг

Специальные требования: Персонаж должен быть гражданином США, и также должен успешно выполнить две миссии для агентства в качестве «наемника». В том случае, если герой решил стать оперативником, он должен пройти специальный тренировочный курс, на секретной базе в Массачусетсе.

Классовые умения: Блеф (Cha), Ремесло (Int), Расшифровка (Int), Взрывное дело (Int), Дипломатия (Cha), Отключение устройства (Int), Маскировка (Cha), Специалист по побегам (Dex), Подделка (Int), Сбор информации (Cha), Прятанье (Dex), Прятанье оружия (Dex), Намек (Wis), Запугивание (Cha), Знание (Закон) (Int), Знание (Оккультное) (Int), Тонкий слух (Wis), Бесшумное передвижение (Dex), Открывание Замков (Dex), Насмешка (Int), Поиск (Int), Чувство правды (Wis), Обнаружение (Wis).

Очки умений на каждом следующем уровне: 6+Мод. Int

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Специализация в броне и оружии: Оперативники агентства могут с легкостью использовать любое простое и огнестрельное оружие. Кроме того, эти люди обучены носить среднюю и тяжелую броню, производства сумасшедших ученых.

Пистолет гатлинга: Каждый оперативник агентства имеет при себе пистолет гатлинга и один барабан для его быстрой перезарядки. В случае потери оружия, агентство выдает оперативнику новый пистолет, вычтя его стоимость из жалования агента. Каждый пистолет гатлинга имеет на своей ручке

выгравированный серийный номер, вследствие чего можно легко вычислить оперативника, допустившего попадание оружия в чужие руки.

Автоматический огонь: Во время своего обучения на секретной базе, оперативники агентства учатся стрелять из автоматического оружия. Таким образом, каждый агент получает данный фит на первом уровне своего развития.

Знание (оккультное): Каждый новичок, решивший стать агентом, получает необходимые знания о тайнах и мистических событиях окружающего мира. Ему рассказывают о проклятых, ужасных тварях таинственного запада, и дают информацию о том, как шаман по имени Равен, отыскивая путь к возмездию, впустил в этот мир тварей Судного Дня. После необходимого обучения, персонаж получает один дополнительный ранг к рассматриваемому умению.

Влиятельные друзья: Начиная со второго уровня опыта, оперативник агентства получает возможность влиять на правительственных чиновников или требовать от организации дополнительных ресурсов (последнее действие можно применять не более чем раз в месяц). Пользуясь описываемым преимуществом, персонаж может получать доступ к таким ресурсам и контактам, которые было бы невозможно добыть обыкновенным людям. Например, агент способен «помочь» шерифу в поимке опасного преступника, даровать свободу любому, даже самому опасному преступнику (если это необходимо для пользы дела), а также собирать требуемые сведения, не используя проверку умения Сбор Информации или бросок на умение Знание.

Для того, чтобы призвать на помощь влиятельных друзей, персонаж должен совершить проверку харизмы. Важно помнить, что на каждом четном уровне (начиная с 4-го), агент получает к данному броску бонус +2. Простые запросы (к примеру, сбор информации или небольшая помощь от служителей закона), бросаются против DC=10. Более сложные акции (например, нелегальный переход границы, снятие обвинений в убийстве или изменение расписания поездов), требуют броска против DC=20 и даже выше. Впрочем, даже у агентства есть собственные границы влияния, вследствие чего обед с профессором Хеллштормом, или изменение пути президентского кортежа, как правило, обречено на провал, если вы не имеете действительно веской причины для их осуществления. Естественно, что запрос будет отвергнут если выполнение миссии может раскрыть некоторые тайны агентства или нанести вред его деятельности.

Призыв к влиятельным друзьям, находящимся в Конфедерации или в других государствах, немедленно прибавляет к уровню сложности дополнительные 10 пунктов, поскольку ресурсы агентства значительно ограничены за пределами США. В спорных землях, подобный запрос повышает показатель DC только на 5 пунктов.

Маршал должен внимательно следить за тем, чтобы персонажи не злоупотребляли данной способностью. Стоит отметить, что влиятельные друзья не выполняют миссию за героев, а только помогают им в достижении поставленной цели. Описываемая способность не должна сказываться на отыгрыше роли, или служить для замены умений и фитов, отсутствующих у героев. В случае необходимости, маршал может запретить обращение к влиятельным друзьям, если подобный запрос может развалить игровую сессию. Всегда помните, что персонажи разбираются с уникальными проблемами, не попадающими в категорию рутинных заданий.

Фокусировка на умении: На 3-ем, 6-ом и 9-ом, уровне, оперативник получает бонусный фит Фокусировка на Умении, который может быть применен к

любому классовому умению. С другой стороны, агент не может применять данный фит более чем один раз к каждому умению.

Доступ к арсеналу: Начиная с пятого уровня опыта, оперативник получает доступ к военному арсеналу агентства. Вдобавок к своему пистолету гатлинга, агент получает еще одно устройство, созданное безумной наукой. В конце каждой миссии, устройство сдается в арсенал на хранение и при этом оно должно быть в рабочем состоянии. Утеря боевого оружия, приводит к тому, что оперативнику отказывают в доступе к арсеналу до тех самых пор, пока он не восстановит денежную стоимость утраченного оружия. В случае взрыва оружия, или при выходе его из строя, агент должен принести в арсенал все оставшиеся части. В том случае, конечно, если ему удастся уцелеть после взрыва!

Оперативник Агентства					
Уровень	Бонус Атаки	Стойкость	Рефлекс	Воля	Специальное
1	+0	+0	+1	+2	Пистолет гатлинга, Автоматическое оружие, Знание (оккультное)+1
2	+1	+0	+2	+3	Влиятельные друзья (1)
3	+2	+1	+2	+3	Фокусировка на умении
4	+3	+1	+2	+4	Влиятельные друзья (2)
5	+3	+1	+3	+4	Доступ к арсеналу
6	+4	+2	+3	+5	Фокусировка на умении, Влиятельные друзья (3)
7	+5	+2	+4	+5	-
8	+6	+2	+4	+6	Влиятельные друзья (4)
9	+6	+3	+4	+6	Фокусировка на умении
10	+7	+3	+5	+7	Влиятельные друзья (5)

ТЕХАССКИЙ РЕЙНДЖЕР

Эти люди до сих пор подчиняются военным законам, вследствие чего Конфедерация опирается на них, как на армейскую силу, способную навести порядок в южных территориях страны. Большинство старших рейнджеров, перемещаются по южным штатам и территориям, и имеют больше прав, чем любой локальный шериф или местный маршал.

Находясь на южных территориях рейнджеры поддерживают порядок без всяких навязанных ограничений. Много лет назад, в самом начале гражданской войны, эти люди были обычными военными, но сейчас, после ухода в отставку, они служат Конфедерации в качестве защитников правопорядка. Во всяком случае, большинство жителей КША думает именно так.

В действительности, кроме ловли обыкновенных бандитов, рейнджеры занимаются еще и охотой на монстров. На всем пространстве от Ричмонда до Остина (то есть буквально по всей линии границы) эти люди подавляют паранормальную активность ужасных сверхъестественных тварей. Будучи выходцами из армии Юга, Рейнджеры, во время своих рейдов, церемонятся с гражданскими гораздо меньше своих Северных коллег из Агентства.

Подобное, вовсе не удивительно, поскольку костяк рейнджеров состоит из крепких духом и телом обитателей фронта, которые едят на завтрак свинец и

плюются в противника пулями. Благодаря необычайной крутости рассматриваемых персонажей, на Конфедеративном юго-западе сложилась поговорка, говорящая о том, «Что на каждую неприятность довольно одного рейнджера». В том случае, если рейнджеров требуется несколько, то техасцы столкнулись с проблемой с большой буквы «П».

Рейнджеры также имеют девиз, звучащий как «Стреляй или вербуй!». Следуя ему, рейнджеры верят, что некоторые необычные существа могут быть успешно использованы против тех сил зла, что оккупировали Таинственный Запад. В том случае, если эти создания, решат выступить против Рейнджеров или каким-то образом предать их, техасцы без сожаления разряжают в них свои револьверы, и отправляют бестий в те черные провалы Ада, где они и появились на свет.

Несмотря на более топорные методы, Рейнджеры имеют перед собой те же самые цели, что и оперативники агентства. В любом случае, техасцы ратуют за соблюдение всеобщего молчания относительно паранормальных явлений, вследствие того, что обычный житель Конфедерации, столкнувшийся с каким-либо сверхъестественным событием, может запросто удариться в панику и усложнить и без того не простую ситуацию. Именно по этой причине, прекратив стрельбу, рейнджеры скрывают все улики и добиваются того, что происшествие довольно быстро забывается.

HD: d10/уровень

ТРЕБОВАНИЯ

Базовый бонус атаки: +6

Сбор информации: 4 ранг

Знание дикой природы: 5 ранг

Фиты: Выслеживание

Специальные требования: Персонаж должен быть не судимым гражданином Конфедерации, и также должен успешно выполнить хотя бы одну миссию для рейнджеров в качестве «наемника».

Классовые умения: Блеф (Cha), Лазание (Str), Ремесло (Int), Взрывное дело (Int), Игра с оружием (Dex), Приручение животных (Cha), Прятанье (Dex), Сбор информации (Cha), Запугивание (Cha), Чувство направления (Wis), Прятанье оружия (Dex), Знание (Местной истории) (Int), Знание (Оккультное) (Int), Чуткий слух (Wis), Бесшумное передвижение (Dex), Профессия (Wis), Чувство правды (Wis), Скоростная перезарядка (Dex), Обнаружение (Wis), Плавание (Str), Использование веревки (Dex), Знание дикой природы (Wis).

Очки умений на каждом следующем уровне: 4+Мод. Int

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Специализация в броне и оружии: Техасские рейнджеры могут с легкостью использовать любое простое и огнестрельное оружие. Эти люди не обучены носить щиты и броню любых видов.

Юрисдикция рейнджеров: В юрисдикцию техасских рейнджеров входят все штаты Конфедерации и им обязаны подчиняться любые служители закона, присягнувшие на верность делу КША.

Библия рейнджера: Каждый рейнджер имеет копию специальной библии, в которой содержится описание всех злодеев и бандитов, разыскиваемых на территории южных штатов. В ней же указывается, предположительное место обитание злодеев, а точка, где их видели в последний раз. Рейнджерская Библия

дает персонажам бонус +2, к использованию умения Сбор Информации, направленного на поиск конкретного бандита.

Знание (Оккультное): Во время поступления на службу, рейнджеры получают некоторые знания в данной области, и приобретают один ранг описываемого умения.

Присутствие: Начиная со второго уровня, рейнджеры получают бонус +1 к умениям Блеф, Сбор информации и Запугивание. Подобное преимущество, является прямым следствием той устрашающей репутации, которую рейнджеры заслужили за свои дела. На пятом уровне опыта, бонус Присутствия поднимается до +2, а на восьмом до +3.

Одна проблема – один рейнджер: Начиная с третьего уровня, и находясь в одиночестве, рейнджер получает моральный бонус к спасброскам на волю, равный 1 + положительный модификатор харизмы. На шестом уровне бонус повышается до 2 + положительный модификатор харизмы, а на 9-ом до 3 + положительный модификатор харизмы.

Глава 13: На 7-ом уровне, каждый рейнджер получает заключительную - 13 главу библии, в которой содержится информация о сверхъестественных существах и явлениях. Данная глава дарует тexasцу бонус +4 к проверкам умения Знание (Оккультизм) и Знание дикой природы, во время выслеживания Таинственных существ. 13 Глава библии, является одним из самых тайных рейнджерских секретов. По этой причине, потеря священных страниц приведет к тому, что рейнджер не сможет прогрессировать в своем классе, до тех пор, пока не вернет утерянное. Стоит помнить, что знание, содержащееся в 13-ой главе не абсолютно. То есть, рейнджеры знают, что Лос Диабло приходят за потенциальными спасителями человечества (См. Десятую главу данной книги), но не знают, каким образом можно противостоять этим существам.

Маршал выдает последние страницы библии для того, чтобы рейнджер получил представление о слабых местах обычных сверхъестественных ужасов (например о мертвецах), и некоторое количество путанной информации о действительно сильных тварях. Таким образом, в 13-ой главе не может содержаться информации об автоматах и паровых механизмах, поскольку рейнджеры просто не знают их слабых мест. С другой стороны, на этих страницах иногда описываются предположения и догадки, которые могут помочь героям нанести повреждения самым чудовищным монстрам.

Бонусный фит: На пятом и десятом уровне опыта, Техасский Рейнджер получает бонусный фит (вдобавок к тем фитам, которые персонаж может получить, развиваясь в основном классе) из следующего перечня: Мертвый Глаз, Уклонение, Исключительная стойкость, Угрюмый слуга смерти, Улучшенный критический удар*, Железная воля, Верховая стрельба, Уравновешенный, Выстрел в упор (Быстрый и мертвый, Дальняя стрельба, Точный выстрел), Выхватывание оружия, Пристальный взгляд, Крепость*, Бой с оружием с обеих рук (Улучшенный Бой с оружием с обеих рук), Фокусировка на оружии*.

Некоторые из бонусных фитов, доступных рейнджеру, требуют приобретения одного, а иногда и нескольких фитов преквизитов (такие фиты записываются в скобках). Фиты, помеченные символом * можно выбирать несколько раз. Стоит помнить, что если фит влияет на эффективность использования средств уничтожения, другой подобный фит должен воздействовать на другой вид оружия. Естественно, для того, чтобы получить фит, рейнджер должен

соответствовать всем его требованиям, включая основную статистику и базовый бонус атаки.

Техасский Рейнджер					
Уровень	Бонус Атаки	Стойкость	Рефлекс	Воля	Специальное
1	+1	+2	+0	+1	Юрисдикция, Библия
2	+2	+3	+0	+2	Присутствие (1)
3	+3	+3	+1	+2	Одна проблема – один р.
4	+4	+4	+1	+2	Бонусный фит
5	+5	+4	+1	+3	Присутствие (2)
6	+6	+5	+2	+3	Одна пр. – один рейн.(2)
7	+7	+5	+2	+4	Глава 13
8	+8	+6	+2	+4	Присутствие (3)
9	+9	+6	+3	+4	Одна пр. – один рейн.(3)
10	+10	+7	+3	+5	Бонусный фит

ПРОКЛЯТЫЙ

В мире Мертвых Земель смерть не всегда является последней остановкой. Иногда бывает, что особо упорные ковбои могут, в буквальном смысле слова, пробить себе путь из могилы. Агенты и Рейнджеры знают, что эти господа одержимы маниту – злыми духами, возможностями которых пользуются картежники для инициации колдовских раскладов. По всей видимости, маниту используют разум человека и его тело, для того, чтобы проявить свое могущество в физическом мире. Мертвецы выползают из своих темных гробов, и вновь возвращаются в мир смертных, вследствие чего мы называем их проклятые, или пользуемся термином *harrowed*, что означает «вернувшийся из могилы».

Маниту, правящие мозгом мертвеца, могут быть уничтожены в случае разрушения мозга носителя (возможно, это наиболее простой путь убийства демонических созданий). В противном случае, твари будут практически вечно обитать в теле своего носителя, обладающего сверхъестественными возможностями. Как правило, маниту вторгаются в тела слабовольных или неустойчивых людей, которых они могут использовать для достижения своих темных целей. Некоторые игровые персонажи могут легко подойти под это описание.

Особо стоит отметить, что Проклятые не являются уникальным престиж классом, поскольку игрок не способен стать «вернувшимся», просто благодаря своему решению. Подобное состояние является замогильным преображением, случающимся в том случае, когда ваш персонаж поймал предназначенную ему пулю.

ПРОБУЖДЕНИЕ В МОГИЛЕ

В том случае, если ваш персонаж погибает по ходу кампании, вы должны выбросить d20, и добавить к выпавшему результату бонус кумулятивный бонус +1, за каждые пять уровней опыта (т.е. на 5-ом, 10-ом и 15-ом). В том случае, если итоговое значение равно или превышает 20-ть, маниту загоняет душу

мертвого обратно в труп, и начинает паразитировать на духе покойника, поднимая мертвеца из холодной подземной обители.

В противном случае, маниту оказывается незаинтересованным в духе умершего, вследствие чего душа свободно проходит через Охотничью Землю и устремляется в Великую Запредельность.

Большинство проклятых остаются в могиле 1d6 дней, в течение которых дух покойника борется с маниту за обладание собственным телом. После того, как демон берет вверх, мертвец прокладывает себе путь наружу, пробиваясь наверх через доски деревянного гроба и сырую землю кладбища. Естественно, что некоторые проклятые освобождаются из подземного плена раньше, тогда как другие значительно позже. Особо долго пробуждение имеет место тогда, когда мертвец серьезно изрублен, или погиб от чудовищных ранений. Особо отмечу тот факт, что маниту используют трупы с целой головой, вследствие того, что там находится место их обиталища.

Несмотря на то, что отвратительные твари брезгают покойниками с изуродованными головами, временами случаются исключения из общего правила. В любом случае, маршал может допустить проведение особо ритуала, в котором голова персонажа уничтожается. Эта процедура необходима для того, чтобы в тело покойника не мог вселиться отвратительный дух.

ДОМИНИРОВАНИЕ

Демон, находящийся в голове проклятого, постоянно желает заполучить полный контроль над телом носителя. Эта постоянная битва за доминирование над физической оболочкой, означает, что проклятый персонаж непрерывно сражается за свою собственную плоть, что отражается в игре при помощи специальных пунктов Доминирования.

Начальное количество пунктов Доминирования равно смертной мудрости персонажа, деленной пополам и округленной по существующим математическим правилам. Таким образом, стрелок с прижизненным показателем мудрости равным 13, после своей смерти получает 6 пунктов Доминирования. При этом, мертвец может контролировать только половину очков доминирования (второй половиной владеет отвратительный Маниту).

В начале каждой игровой сессии, игрок должен совершить противоположную проверку Доминирования (на самом деле это проверка мудрости, к которой прибавляются очки доминирования, контролируемые игроком). Маниту также имеют мудрость, равную 14 и прибавляют к своим очкам доминирования бонус +1. В том случае, если проверка будет выиграна персонажем, он изымает у Демона одно очко Доминирования (и наоборот). Если одна из противоборствующих сторон выбросит при проверке единицу, она вынуждена будет потерять целых два очка Доминирования.

МАЛЕНЬКИЙ АД

Временами, маниту становится скучно, и они пытаются временно перехватить контроль над физическим телом, чтобы устроить вокруг себя локальный филиал настоящего ада. При этом твари не покидают тело своего носителя, поскольку подобная перемена может запросто убить их. Ужасающие вспышки бессмысленной ярости, присущие проклятым, являются проявлением демонического могущества, которое, в случае благоприятного стечения

обстоятельств, находит лазейку в наш мир. Безумие, как правило, охватывает проклятых тогда, когда их товарищи ослабляют свой контроль за покойными (к примеру, герои отсутствуют или спят). Во время свершения черных дел, сознание мертвеца полностью отключается, вследствие чего проклятый не знает о проделках беса, и придя в себя, может лишь дивиться собственным разрушительным поступкам.

Для того, чтобы определить кто в данный момент контролирует тело, проклятый и маниту должны совершить противоположные броски Доминирования. Если побеждает демон, он перехватывает контроль над сознанием, после чего отправляется творить зло (продолжительность подобных разрушительных актов полностью зависит от воли мастера). В случае провала, герой узнает об этом, и может предпринять превентивные действия в течение ближайших десяти минут.

ТОТАЛЬНОЕ ДОМИНИРОВАНИЕ

В том случае если маниту берет под контроль все очки доминирования, начинается период Тотального Доминирования Демона. То есть, бес постоянно контролирует физическое тело персонажа, вследствие чего проклятый может освободиться из-под контроля, только во время удачного стечения определенных обстоятельств или во время специального триггерного события, которое позволит духу мертвеца взбунтоваться (примером такого события может стать нанесение вреда любимому человеку). Стоит ли говорить, что ожидание может занять годы...

ОСОБЕННОСТИ ПРОКЛЯТЫХ

Все проклятые имеют набор определенных сверхъестественных способностей, описанных в нижеследующих абзацах данного текста.

СМЕРТЕЛЬНЫЕ РАНЫ

Раны способны убить человека наповал, всегда имеют физические проявления на мертвом теле. Пулевые ранения в область сердца или живота, как правило, оставляют довольно заметные отметины. Техасские рейнджеры, и оперативники агентства, могут определить, что перед ними мертвец, увидев подобные проявления смерти. По этой причине, большинство проклятых стараются замаскировать следы своей физической смерти, и спрятать наиболее откровенные свидетельства не мертвого существования. Естественно, что некоторые следы гибели спрятать значительного легче, чем другие. К примеру, висельник, может замаскировать след от веревки, надевая плащ со стоячим воротником, а чудовищная рана от близкого выстрела из дробовика, может успешно быть скрыта за плотной тканью бронежилета.

РАЗЛОЖЕНИЕ

Несмотря на ужасные картинки, порожденные фантазией художников, работавших над Мертвыми Землями, большинство проклятых, мало чем отличаются от обычных людей. Конечно, они имеют более бледную кожу, покрытую пятнами распада, однако, эти признаки гибели можно увидеть только

на очень близком расстоянии. Действительно, зачем маниту тратить время на воскрешение мертвых развалин, от которых народ будет в ужасе разбегаться во все стороны, и пытаться взорвать при первом же удобном случае?

Впрочем, любой человек, достаточно близко подошедший к проклятому, может почувствовать отвратительный запах разложения, окутывающий его тело (для этого необходимо совершить бросок на Мудрость + бонус, накладываемый от фита Бдительность, против DC=10). Как правило, подобное знание является достаточно причиной для определения мертвеца, даже в том случае, если персонаж не имеет особых фитов, связанных с идентификацией запахов. Для того, чтобы замаскировать мерзкие миазмы разложения, умертви стараются выпивать хотя бы кварту алкогольного напитка в день. Последний прием увеличивает сложность идентификации по запаху, и поднимает соответствующий DC до значения 15. Известно, что некоторые проклятые используют вместо спирта сильнодействующие духи или парфюмерию, эффект действия которой определяется маршалом.

Живые существа, обладающие фитами, связанными с идентификацией запахов, автоматически чувствуют близкое присутствие мертвеца. Естественно, что животные плохо реагируют на покойника, который ходит по земле и упорно не желает ложиться в могилу. По этой причине, проклятые получают штраф -2 к умениям Взаимопонимание с животными, Верховая езда и Приручение животных.

РЕГЕНЕРАЦИЯ

Проклятые должны есть мясо в том случае, если они желают лечить свои раны и хотят предотвратить окончательный распад своего тела. При этом время, прошедшее с момента добычи плоти, значения не имеет. Маниту, используют энергию чужих мышц специально для того, чтобы восстановить раны своей разваливающейся физической оболочки.

За один фунт недожаренного или сырого мяса, проклятый может восстановить 1d6 пунктов нанесенного урона за час последующего сна (см. ниже). При этом, еще один фунт плоти в день, требуется съесть для того, чтобы приостановить процессы гниения внутри оккупированного тела. В том случае если, человеческий дух проклятого, не будет заботиться о «пище», маниту начнет пожирать любых живых существ, оказавшихся поблизости. Вообще, для проклятого лучше следить за своим питанием, поскольку недожаренный стейк гораздо приятнее выкопанных на кладбище человеческих останков.

Забавно, что для поддержания своего мертвого существования, проклятые совсем не нуждаются в воде. Употребляя алкоголь, мертвецы не ощущают опьянения, поскольку ни спирт, ни наркотики, не могут оказать влияние на их мертвую физическую оболочку. При этом, некоторые умертви (особенно недавно воскресшие) уверены в существовании побочных эффектов, вследствие чего ведут себя как пьяные, ходят зигзагами и несут себе под нос всякую ересь.

СОН

Забравшиеся в мертвеца Маниту, естественно нуждаются в ночном отдыхе. В течение 24-ех часового дня, бесу требуется 1d6 часов сна. В течение этого промежутка времени, мерзкие создания работают над своей магией, латают разваливающиеся ткани тела и поддерживают мертвый организм в рабочем

состоянии. Во время сна, также происходит лечение мертвеца. Для этого требуется, что покойник заранее съел кусок сырого мяса (1d6 пунктов жизни за 1 час сна). Если перед сном мертвец ничего не ел, то он теряет 1d6 НР за каждый час, прошедший с момента 24-ех часового перерыва, начавшегося в момент последнего принятия пищи. Поглощение пунктов жизни останавливается, когда у мертвеца остается всего 1hp. К этому моменту времени, проклятый получает штраф -4 ко всем броскам атаки, а также к любым проверкам характеристик. Если жизнь мертвеца уходит за 0-ое значение (связанное с отсутствием пищи), проклятый переходит в состояние глубокого сна.

Сон мертвого продолжается до тех пор, пока в его рот не будет вложена, очередная порция свежей плоти. В следующее мгновение, проклятый получает 1d6 пунктов жизни и может отправиться на новую охоту за живой плотью. Таким образом, регенерация мертвого может продолжаться практически до бесконечности..

НОЧНЫЕ КОШМАРЫ

Естественно, что когда истинный хозяин тела спит, Маниту не всегда занимаются тяжелой арканной работой. Временами, им тоже хочется повеселиться. Мерзкие твари могут воспользоваться сном своего соседа по голове, чтобы мучить жертву ужасными ночными кошмарами. Тем самым они хотят сломить волю соперника и перехватить контроль над его физическим телом. По этой причине, многие проклятые с ужасом думают о часе ночного сна! Страх перед кошмарами особенно велик в том случае, если идет борьба за Доминирование (для упрощения игрового процесса, мы решили переносить вышеозначенную борьбу в начало игровой сессии).

Во время сна, проклятые не полностью утрачивают контроль над окружающими событиями, поскольку во время восстановления своих сил, маниту всегда находятся начеку. По этой причине, персонаж, решивший навредить спящему мертвецу, должен обойти нормальные проверки проклятого на Обнаружение и Тонкий слух. В противном случае, мертвец немедленно просыпается.

Естественно, что бесы не будут мешать своему хозяину, если его тело находится в опасности. К примеру, они не станут забавляться, когда их хозяин принимает участие в перестрелке или бежит от толпы линчевателей. Твари имеют сильный инстинкт выживания и никогда не направят свою оболочку в действие, способное поставить под угрозу их собственное «бессмертное» существование.

МУЖЕСТВО МЕРТВЕЦА

Проклятому требуется немало упорства и мужества, чтобы проложить себе дорогу через деревянные доски гроба, а также несколько футов холодной твердой земли. Подобное испытание, дарует мертвецам бонус +2, направленный к броскам на Волю, применяемым против страха.

СМЕРТЬ ПОКОЙНИКА

Несмотря на многочисленные преимущества, перед обычными людьми, чрезвычайная живучесть покойников является самым крупным достоинством их

отвратительного существования. Естественно, что живой труп не подышает так быстро, как обычный ковбой.

Мертвые не чувствуют боли, в том смысле, в котором ее понимают живые существа. Они не чувствуют ни ран ни истощения своего организма. Умертви не страдают от штрафов, причиняемых от вышеозначенных болезненных ощущений, вне зависимости от типа их происхождения (естественного или магического). Кроме того, проклятые имеют иммунитет к критическим ранениям и параличу. Однако, их все же могут парализовать ментальные нападения.

Проклятые беспомощно падают на землю когда их пункты жизни уходят за нулевую отметку. Фактически, пункты жизни покойника могут с легкостью опуститься до -10 hr. При этом, «вернувшиеся» не будут прекращать свое неестественное существование. Дайте им время отлежаться, и они вновь поднимутся из своего страшного сна.

СИЛА МОГУЩЕСТВА

Проклятые имеют мистическую связь с Рекконерами. Когда какое-либо сверхъестественное существо встречает свою смерть, проклятый может встать над ее трупом и вычерпать для себя немного мистической энергии. Подобный эффект называется «силой могущества» и часто применяется индейскими шаманами для смертоносных касаний противника.

Любое создание, обладающее мистической энергией, может использовать вышеозначенную способность. Сила могущества детализирована в Десятой Главе данной книги, которая предназначена исключительно для маршальских глаз. Существа из других игр, базирующихся на системе D20, могут применять силы могущества только в том случае, если маршал разрешит им делать это.

Когда энергию одного существа черпают несколько проклятых, каждый из мертвецов должен совершить собственный бросок на характеристику Воля. Персонаж с наибольшим броском вливает энергию в себя.

Если в одном месте было убито несколько существ с мистической силой, то образуется единый энергетический поток невероятной мощности. В том случае, если группа мертвецов убила нескольких вендиго, каждый покойник должен участвовать в проверки воли. Победитель получает полный контроль над энергетическим колодезцем. Мертвец, преуспевший в испытании энергии, во время следующего испытания не получает никаких преимуществ перед своими собратьями.

ПРЕИМУЩЕСТВА ПРОКЛЯТЫХ

Проклятые, умудрившиеся прожить значительный промежуток времени, могут похищать у маниту некоторые демонические силы, которые получили название «Преимущества проклятых». Сразу же после смерти, проклятый персонаж получает одно подобное преимущество, и получает еще одно через каждый следующий уровень. Таким образом, мертвый герой 5-го уровня, получает дополнительные способности на 5-ом, 7-ом, 9-ом, 11-ом уровне и т.д. Дополнительные и необычные преимущества, присущие живым мертвецам описаны в фундаментальной работе *Книга Мертвых* (а также в *Пути Мертвеца* – прим.перев.).

Кошачьи глаза

Кошачьи глаза позволяют мертвецу видеть в кромешной тьме, словно бы он воспользовался способностью видения во мраке (darkvision).

Когти

Кончики пальцев вашего героя могут выдвигать из себя огромные острые когти. Процесс преобразования руки отнимает одно стандартное действие. Когти наносят 1d8 + (модификатор силы) пунктов урона, имеют критическое попадание 19-20, и могут расти, как на одной руке, так и на обеих. Если во время битвы используется обе руки, когти засчитываются за легкое оружие. Когти будут торчать из пальцев мертвеца до тех пор, пока он не втянет их обратно.

Призрачность

Возможно, что призрачность является самым важным преимуществом проклятого. С ее помощью персонаж и все переносимые им объекты, могут стать нематериальными. При этом сам проклятый остается видимым и его бесплотность проявляется только при непосредственном контакте с физическими объектами.

Призрачность черпает силу из арканной энергии маниту, вследствие чего мертвец может становиться бесплотным несколько раз в день (общее количество призрачных преобразований равно текущему уровню мертвого персонажа). Таким образом, проклятый четвертого уровня, может стать призрачным существом четыре раза в день. При этом, продолжительность действия призрачной формы может с легкостью достигать 24-ех часов. Процесс превращения в призрака занимает одно полное действие.

В нематериальном состоянии мертвец может быть ранен другим бесплотным существом, магическим оружием +1, а также магией. По своему желанию, призрачный покойник может проходить сквозь плотные объекты физического мира. С другой стороны, в отличие от вraithов и других злых духов, бесплотный мертвец не игнорирует класс вражеской брони при рукопашной атаке. Он не достаточно бесплотен (или весьма материален) для подобного нападения.

Персонажи, решившие свести счеты с жизнью путем застревания внутри физического объекта, все же не смогут покончить с собой. Маниту способны чувствовать суицидальные желания. Скорее всего, идентифицировав их в разуме персонажа, демоны возьмут на себя управление физическим телом, и сделают все возможное для того, чтобы остаться в живых.

Пожирание душ

Вот это действительно отвратительная способность. Если мертвец проводит успешную рукопашную атаку по живому существу, половина отнятых им пунктов жизни немедленно добавляется к его Нр. При этом, максимальное количество выпитых пунктов может превышать максимальное значение присущих мертвецу пунктов жизни (всего проклятый может испытать 2 х (текущий уровень мертвеца) пунктов жизни выше максимального стандартного значения собственного НР). Бонусные пункты жизни истощаются со скоростью один Нр в минуту. Если общая сумма всех пунктов жизни не превышает стандартного базового значения НР, мертвец сохраняет выпитые Нр, заменяя ими утраченное в ходе боя здоровье.

Штопанье

Штопанье использует энергию Охотничьей земли, для того, чтобы восстановить урон, нанесенный телу проклятого. Мертвец, использующий подобную способность, может излечивать 1d6 пунктов урона за одно стандартное действие. В течение одного дня, проклятый может повторить эту процедуру (текущий уровень мертвеца /2) раз.

Для того, чтобы заниматься «штопаньем», мертвец должен иметь немного сырого мяса, ибо покойники не могут заниматься лечением на пустой желудок. С другой стороны, проклятый может с легкостью приступить к вышеозначенной процедуре, схватившись за чужой желудок.

Сверхъестественные способности

Это преимущество повышает любой параметр проклятого (Str, Wis, Cha) на два пункта. Способность может быть взята несколько раз и применена к одному и тому же параметру.

ЧАСТЬ 7: МАГИЯ

В том случае, если ты не играешь персонажем, имеющим доступ к тайнам Охотничьей земли (т.е. Благословленным, Храбрецом, Картежником, Шаманом или Безумным ученым), и твой маршал не благословил тебя в изучении арканских тайн, то тебе, партнер, лучше пройти мимо данных страниц. Давай, давай, проваливай! Эта часть книги предназначена только для людей имеющих ясное представление об оккультных науках. Если же ты попадаешь в категорию волшебных умельцев, то немедленно присоединяйся к чтению. В данной главе ты найдешь списки заклинаний, чудеса божественного вмешательства, описание шаманских духов хранителей, а также детальную информацию о создании безумных устройств.

ИНИЦИАЦИЯ ЗАКЛИНАНИЙ

Картежники иницируют расклады, благословенные призывают чудеса, шаманы опираются на помощь духов хранителей. Вне зависимости от класса, магический герой должен тем или иным образом совершать инициацию заклинаний. Для того, чтобы избежать возможных недоразумений, мы будем считать расклады, чудеса, и шаманские призывы различными формами заклинаний.

ВЫБОР ЗАКЛИНАНИЙ

Герои, обладающие магическими умениями, могут иницировать заклинания, максимальный уровень которых, численно равен половине значения их жизненного опыта. К примеру, шаман третьего или четвертого уровня, способен иницировать волшебство только второго уровня. Шаман седьмого уровня, может использовать заклинания вплоть до четвертого уровня.

Колдуны Мертвых Земель, начинают свою карьеру с 4 заклинаниями 0-го и 1-им заклинанием 1-го уровня. Получая очередной классовый уровень, персонажи могут брать дополнительные заклинания, общее число которых равно бонусу, даруемому интеллектом (у картежников) или мудростью (у благословенных и шаманов). Новые заклинания могут выбираться только из числа доступных арканских эффектов. При этом, стоит помнить, что выбор заклинаний делается немедленно после получения уровня, и его невозможно оставить на потом.

Маги, обитающие в Мертвых Землях, могут использовать большинство стандартных заклинаний игровой механики D20. При этом, Благословенные могут использовать клирическую магию, картежники заклинания волшебников, а шаманы волшебство друидов. Конечно, некоторые специфические заклинания запрещены к использованию в мире Мертвых Земель. В том случае, если ты хочешь применить колдовство из другой книги правил, тебе потребуется получить разрешение у своего маршала. В этом вопросе за ним всегда остается последнее слово.

Важно помнить, что на Таинственном Западе полностью запрещена магия астрального и эфирного перемещения (Охотничья Земля находится в мире Мертвых Земель), колдовство обнаружения зла, и заклинания типа Wish.

ПРОВЕРКА ЗАКЛИНАНИЙ

В классическом фэнтези, колдуны, как правило, являются древними старцами, которые постигали арканские секреты в течение многих десятилетий. Необычная природа Мертвых Земель не позволяет магу стать истинным патриархом избранного магического направления, поскольку со времени проникновения волшебства в наш мир прошло около десяти лет. Таким образом, истинные возможности колдовства все еще не исследованы. Из-за малого количества арканских исследований, некоторые заклинания могут работать совсем не так, как представлял себе их инициатор. Иногда бывает и так, что магия не иницируется вообще.

Каждый класс магических заклинателей, представленный в Мертвых Землях, имеет особое умение, с помощью которого он может управлять арканской энергией (для Благословенных это Вера, для Картежников Картометание, а для Шаманов - Ритуал). Если ваш колдун решает иницировать заклинание, он должен совершить проверку на собственное уникальное умение. Естественно, что Благословенный не может иницировать расклады, проводя проверки на Веру, а шаман не сможет призывать чудеса, проверяя умение Ритуал.

Итак, для инициации заклинания совершается проверка умения, против $DC = 15 + (2 \text{ пункта за уровень используемого заклинания})$. Таким образом, для инициации волшебства 0-го уровня, требуется совершить проверку умения против $DC=15$. Заклинание 1-го уровня Soul Blast, требует броска против $DC=17$. Заклинание 3-его уровня Dispel Magic требует броска против $DC=21$. Большинство колдунов не имеют особых проблем с инициацией собственных магических умений. Однако, совершая бросок, они допускают вероятность появления критических промахов или успешных результатов.

КРИТИЧЕСКИЕ ПРОМАХИ И УСПЕШНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Таинственные существа, снабжающие энергией заклинателей, временами ведут себя несколько странно. Они могут даровать как значительный избыток энергии, так и показательно сократить ее поток до чрезвычайно тонкой струйки. Поскольку источник магической силы благословенных и шаманов достаточно отдален и не питает враждебных намерений, их шанс провалить заклинание значительно меньше чем у картежников, которых с легкостью могут обмануть противные маниту. Демонические забавы потусторонних тварей могут нанести персонажам последнего класса весьма существенный, и даже непоправимый урон.

Выпадение 20-ки во время броска на Картометание, Ритуал или Веру, означает инициацию невероятно успешного результата. Выпадение 1-цы, означают появление критического промаха. Вышеозначенные положительные и отрицательные эффекты целиком зависят от класса персонажа и имеют свое описание во второй главе данного руководства (*лучше обратите свое внимание на дополнение **Путь Картежника** – прим. Перев.*). Заметьте, что фит Улучшенная инициация заклинания, может повысить вероятность появления успешного результата (фит совместим с умениями Картометание, Ритуал и Вера).

ОЧКИ МАГИИ

Испивание магической энергии из Охотничьей земли, наносит отпечаток на физические тела арканистов. Опытные картежники знают способы, благодаря которым они могут минимизировать влияние чуждого мира на физическую реальность. Однако, даже у самых опытных колдунов есть пределы возможного. В какой-то момент времени, магические силы начинают незримую работу над изменением физического тела волшебника.

Очки магии, описанные в данной главе текста, указывают на способность арканиста выдерживать потоки магической энергии, черпаемой из Охотничьей земли. Магические очки каждого волшебника равны сумме значений арканной характеристики плюс модификатор данной характеристики в зависимости от текущего уровня опыта. Успешная инициация заклинания, испивает требуемое количество очков магии, тогда как провал сохраняет его нетронутым.

Магические очки картежника, равны показателю его интеллекта + бонус, получаемый за уровень. В свою очередь, магические очки шаманов и благословенных, равны сумме их мудрости и бонуса, получаемого за уровень. Успешная инициация заклинания уменьшает магические очки заклинания на величину, равную утроенному значению уровня, используемого заклинания. Таким образом, колдовство первого уровня стоит 3 очка магии, пятого - 15 очков магии и т.д. При этом, заклинание 0-го уровня, стоит 1 очко магии. Провал магической инициации не влечет за собой утерю очков, но может привести к серьезным последствиям (см. описание конкретного класса).

Когда колдун исчерпывает очки магической энергии, ему необходимо заснуть, чтобы восстановить способность инициации заклинаний. В случае хорошего, крепкого сна, персонаж способен восстановить за час количество магических очков, эквивалентных его текущему уровню. Естественно, что если сон прерывист или осложнен неприятностями, вроде moskitov, то волшебник не сможет восстановить пункты магии до своего базовой величины.

СПИСОК ЗАПРЕТНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

Поскольку в мире Мертвых Земель, доступно большинство заклинаний, знакомых тебе по системе D20, я решил привести в нижеследующих абзацах только запрещенное волшебство. В том случае, если магия, которую хочет взять твой волшебник, приведена на последующих страницах, он не сможет воспользоваться ей, благодаря физическим и арканным свойствам нашей земли. Впрочем, маршал все же может сделать исключение для твоего героя, или наградить подобной магией какого-нибудь могущественного злодея. При этом, сведения о новых запретных заклинаниях могут быть почерпнуты и из какой-нибудь другой, D20 совместимой книги.

ЗАКЛИНАНИЯ ЗАПРЕТНЫЕ ДЛЯ КЛИРИКА/БЛАГОСЛОВЕННОГО

0-ой Уровень: Create water, Detect Magic, Detect Poison, Guidance, Inflict Minor Wounds, Light, Mending, Purify Food and Drink, Read Magic, Resistance, Virtue.

1-ый Уровень: Detect Chaos/Evil/Good/Law, Detect Undead, Inflict Light Wounds, Summon Monster I.

2-ой Уровень: Death Knell, Desecrate, Inflict Moderate Wounds, Summon Monster II, Undetectable Alignment.

3-ий Уровень: Animate Dead, Contagion, Inflict Serious Wounds, Magic Circle against Evil/Good/Chaos/Law, Meld into Stone, Speak with Dead, Speak with Plants, Stone Shape, Summon Monster III.

4-ый Уровень: Air Walk, Dismissal, Giant Vermin, Inflict Critical Wounds, Lesser Planar Ally, Poison, Summon Monster IV.

5-ый Уровень: Dispel Evil/Good/Chaos/Law, Ethereal Jaunt, Healing Circle, Plane Shift, Raise Dead, Slay Living, Summon Monster V, Unhallow, Wall of Stone.

6-ой Уровень: Animate Object, Antilife Shell, Banishment, Blade Barrier, Create Undead, Etherealness, Geas/Quest, Harm, Planar Ally, Summon Monster VI, Wind Walk, Word of Recall.

7-ой Уровень: Blasphemy, Destruction, Dictum, Resurrection, Summon Monster VII, Word of Chaos.

8-ой Уровень: Cloak of Chaos, Create Greater Undead, Greater Planar Ally, Mass Heal, Shield of Law, Summon Monster VIII, Unholy Aura.

9-ый Уровень: Astral Projection, Energy Drain, Gate, Soul Bind, Summon Monster IX, True Resurrections.

ЗАКЛИНАНИЯ ЗАПРЕТНЫЕ ДЛЯ КОЛДУНА/КАРТЕЖНИКА

0-Уровень: -

1-Уровень: Protection From Chaos/Evil/Good/Law, Magic Missile, Summon Monster I, Tenser's Floating Disk, Unseen Servant

2-Уровень: Summon Monster II

3-Уровень: Blink, Fireball, Fly, Gaseous Form, Leomund's Tiny Hut, Magic Circle, Shrink Item, Summon Monster III

4-Уровень: Charm Monster, Dimension Door, Enervation, Fire Shield, Leomund's Secure Shelter, Lesser Geas, Otiluke's Resilient Sphere, Polymorph Other, Polymorph Self, Rary's Mnemonic Enhancer, Summon Monster IV, Wall Of Ice

5-Уровень: Bigby's Interposing Hand, Contact Other Plan, Dismissal, Leomund's Secret Chest, Lesser Planar Binding, Permanency, Summon Monster V, Teleport, Wall Of Iron, Wall O Stone.

6-Уровень: Control Water, Control Weather, Disintegrate, Flesh To Stone, Gease/Quest, Mordeikanen's Lucubration, Move Earth, Planar Binding, Summon Monster VI.

7-Уровень: Ethereal Jaunt, Limited Wish, Mordeikanen's Magnificent Mansion, Phase Door, Plane Shift, Reverse Gravity, Shadow Walk, Summon Monster VII, Teleport Without Error, Vanish.

8-Уровень: Clone, Discern Location, Etherealness, Greater Planar Binding, Iron Body, Maze, Polymorph Any Object, Summon Monster VIII, Trap The Soul.

9-Уровень: Energy Drain, Gate, Mordeikanen's Disjunction, Shapechange, Soul Bind, Summon Monsters IX, Teleportation Circle, Temporal Stasis, Time Stop, Wish, Wail Of The Banshee.

ЗАКЛИНАНИЯ ЗАПРЕТНЫЕ ДЛЯ ДРУИДА/ШАМАНА

Заклинания типа Summon Nature's Ally разрешены, но ограничены только дикими зверями, обитающими в пределах Северной и Латинской Америки. Водные создания также могут быть вызваны, но только в том случае, если персонаж некогда произвел благословение в источнике их обитания. Как уже

упоминалось выше, магические и сверхъестественные существа не могут быть вызваны с помощью подобного заклинания.

0-ой Уровень: Create Water, Detect Magic, Flare, Guidance, Know, Light, Mending, Read Magic, Resistance, Virtue.

1-ый Уровень: -

2-ой Уровень: -

3-ий Уровень: -

4-ый Уровень: Reincarnate

5-ый Уровень: Unhallow

6-ой Уровень: Healing Circle

7-ой Уровень: Heal

8-ой Уровень: Reverse Gravity

9-ый Уровень: Mass Heal, Shambler

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Ниже приведены дополнительные магические заклинания, встречающиеся в пределах Таинственного Запада. Для более легкой навигации в пределах книги, мы привели их в алфавитном порядке.

Armor O' Righteousness

Тип: Abjuration

Уровень: Блг 3

Компоненты: V

Время инициации: 1-но действие

Дальность: На себя

Цель: Колдун

Продолжительность: 1 оборот/Уровень

Спасброски: Нет

Сопротивление магии: Нет

Хорошие ребята всегда оказываются в невыгодном положении. При этом, злодеи и негодяи всегда стараются напасть первыми и исподтишка. Вообще, для того, чтобы раньше времени не оказаться на шесть футов ниже уровня земли, благословенным дарован особый вид божественной помощи.

Рассматриваемое заклинание дает благословенному особый вид защиты, направленный на уменьшение вражеского урона. Инициированное заклинание, уменьшает вред, нанесенный противником на округленную величину, равную половине текущего уровня заклинателя. Таким образом, клирик третьего уровня, сможет уменьшить урон на целых 2 hp. Кроме того, колдовство сводит на нет дополнительные вредоносные эффекты (типа отравления или болезней) если Armor снижает общий урон противника до 0. Атаки, не наносящие физических повреждений (к примеру, болезнетворные касания), не могут быть заблокированы этим Чудом.

Множественная инициация этого заклинания не приводит к кумулятивному снижению нанесенного урона.

Back To Nature

Тип: Transmutation

Уровень: Шмн 1

Компоненты: V

Время инициации: 1-но действие
Дальность: Касание
Цель: Техническое устройство
Продолжительность: Постоянное
Спасброски: Нет
Сопротивление магии: Нет

Это заклинание, вызывает духов природы для свершения самых любимых в зеленом царстве вещей – поломки и старения технических конструкций с последующим возвращением ржавого лома в лоно Матери Природы. Данное волшебство работает только против технических конструкций с движущимися частями (часов, пистолетов, повозок, огнеметов и т.д.).

Когда шаман касается избранной вещи, ее Рейтинг Надежности повышается на 1 за каждые четыре уровня колдуна. Возможно, что твой шаман использует эту магию, против предмета, не имеющего показателя надежности. В таком случае, считается, что избранный предмет изначально имеет показатель надежности равный 1-це. При этом стоит помнить, что маленькие машины ломаются полностью, тогда как большие конструкции лишь отдельными частями, которые, впоследствии, можно будет восстановить. Волшебство не действует на магические предметы, за исключением тех, что были созданы Безумной Наукой.

Coffin Varnish

Тип: Enchantment
Уровень: Крт 0
Компоненты: S
Время инициации: 1-но действие
Дальность: На себя
Цель: Чашка или стакан, наполненный жидкостью
Продолжительность: 1db часов
Спасброски: На стойкость
Сопротивление магии: Есть

Лак от гроба (Coffin Varnish) – это термин, которым обозначают плохое кофе, или даже целый сорт этого ароматного напитка. Твой картежник может инициировать описываемое заклинание на стакан, наполненный какой-либо жидкостью. Содержимое данного вместилища, должно волновать тебя в самую последнюю очередь (в реальности, там может быть все, что хочешь, хоть вода, хоть виски).

После использования магии на стакане, его содержимое превращается в горячую жидкость, которая заставит подскочить даже мертвого. Пока некоторые, если не все, посетители салуна развлекаются, поглядывая на выверты человека, хлебнувшего «Лака», вы можете изучить практическую сторону Дьявольского питья.

Во-первых, хлебнувший напитка получает +4 бонус ко всем спасброскам и проверкам способностей, на то чтобы не заснуть, что чрезвычайно полезно во время охраны особо опасных преступников. Важно помнить, что данное сопротивление действует даже против магических эффектов. Во-вторых, любитель гробового напитка немедленно трезвеет и начинает страдать от чудовищного по силе похмелья, на всю продолжительность «лакового» действия, вследствие чего получает штраф –1 ко всем проверкам умений и характеристик.

Кофе теряет свою силу, если не будет испито в течение 10 минут после приготовления. В любом случае, вряд ли кто-то будет пить подобную дрянь простоявшую больше означенного промежутка времени.

Стоит помнить, что волшебство немедленно проваливается, если будет наложено на волшебный напиток или алхимический декокт. В том случае, если изначальный напиток был отравлен, «лак» сохранит все его смертоносные свойства.

Compass

Тип: Divination

Уровень: Крт 0, Шмн 0

Компоненты: S

Время инициации: 1-но действие

Дальность: Касание

Цель: Колдун

Продолжительность: Мгновенная

Спасброски: На стойкость

Сопротивление магии: Нет

Это волшебство работает, словно обыкновенный магнитный компас и дает колдуну истинное географическое направление (север, юг, восток, запад). Магия дает направление вектор, на избранную точку ландшафта и проявляет себя словно успешная проверка Чувство Направления.

К несчастью, данная информация корректна только для точки, в которой было иницировано заклинание. В том случае, если персонаж уйдет из места, где он занимался колдовством, и забудет обратную дорогу до него. Он снова рискует потеряться.

Hesitate

Тип: Enchantment (Compulsion)

Уровень: Крт 0

Компоненты: S

Время инициации: 1-но действие

Дальность: 10 футов

Цель: Одно живое существо

Продолжительность: Мгновенная

Спасброски: На стойкость

Сопротивление магии: Есть

Это несложное магическое заклинание может помочь магу в тех ситуациях, когда жизнь от смерти отделяют доли секунды. Колдовство заставляет свою цель на секунду испытать сомнение в правильности избранных действий. Иногда, этого бывает довольно, чтобы выжить.

Успешно иницированная магия понижает проверку на бросок инициативы на 1d4 пункта. С другой стороны, магия не может оказать влияние на человека, который уже готов выполнить действие или расфокусировать его внимание на проводимой работе. После того, как действие расклада прекращается, его жертва возвращается к своим прежним намерениям.

Многочисленная инициация заклинания на одного и того же противника, не приводит к кумулятивному складыванию штрафов и не работает против существ, которые могут отложить действие на некоторое время. В последнем

случае, существо, павшее жертвой заклинания, будет действовать на 1d4 пункта времени медленнее.

Horned Owl's Fury

Тип: Transmutation

Уровень: Шмн 3

Компоненты: V

Время инициации: 10 минут

Дальность: Касание

Цель: Одно живое существо

Продолжительность: 1 Час

Спасброски: На волю отрицание (без урона)

Сопротивление магии: Есть

Несмотря на суеверия Белого человека, Сова – это птица, дух которой неразрывно связан со смертью. Иногда бывает и так, что сова показывает тайную, темную сторону своего могущества.

Рассматриваемое заклинание удваивает диапазон критического попадания с помощью любого индейского оружия (луков, стрел, копий, томагавков, дубин и т.д.) на время своего действия. Таким образом, средство уничтожения, имеющее критическое попадание при 20-ти, после инициации заклинания способно наносить такие раны при выпадении 19-20. Оружия, критическое попадание которого случается во время броска 19-20, расширяет диапазон критического поражения до 17-20. Множественная инициация заклинания на один и тот же предмет боевой экипировки, не увеличивает вероятность критического поражения. Однако, диапазон увеличивается, если магия накладывается на оружие, к которому применен фит Улучшенное критическое попадание. В последнем случае, диапазон утраивается (не учетверяется) с 20, он увеличивается до 18-20, а с 19-20, до 15-20!

Ignite

Тип: Evocation

Уровень: Крт 0

Компоненты: S

Время инициации: 1-но действие

Дальность: Касание

Цель: Один маленький объект

Продолжительность: Мгновенная

Спасброски: На стойкость

Сопротивление магии: Нет

Это волшебство позволяет колдуну одним касанием пальца поджечь небольшой объект, способный гореть. При этом, по своему размеру, предмет не может быть больше свечи или сигары. Для того, чтобы определить пределы действия расклада мастер может пользоваться следующим правилом – если предмет не может загореться от воздействия одной спички, расклад также не воспламенит его.

И да, совсем забыл сказать, этот расклад можно запросто использовать для зажигания бикфордовых шнуров.

Perseverance

Тип: Abjuration

Уровень: Блг 1
Компоненты: V
Время инициации: 1-но действие
Дальность: На себя
Цель: Сам колдун
Продолжительность: 1 оборот / уровень
Спасброски: Нет
Сопротивление магии: Есть

Если ты не преуспеешь в использовании этой магии в первый раз, пытайся инициировать ее снова и снова. Не битьем так катанием, ты достигнешь своей цели, и продемонстрируешь всем могущество Божье.

Когда священник решает инициировать Perseverance, он должен выбрать умение, характеристику и действие, которое он старается завершить. Если во время действия чуда клирик проваливает инициацию, то в случае немедленного повтора попытки он получает кумулятивный бонус +1 к выбранным способностям. В случае успеха повторяемого действия, чудо немедленно прекращается.

К примеру, если отец Хардинг пытается убить из своего «миротворца» отвратительного живого мертвеца и при этом он будет находится под воздействием рассматриваемого чуда, каждый его промах будет сопровождаться наложением бонуса +1 к следующему броску атаки. Промазав три раза подряд, отец получает бонус +3 на свой четвертый выстрел. В случае очередного попадания, чудо немедленно завершается.

Чудо может накладываться только на одно действие, и умение / характеристику, соответствующую ей. В том случае, если для достижения цели, священник меняет свою тактику, чудо прекращается, и все кумулятивные бонусы исчезают. В вышеописанном случае, чудо исчезнет, если Хардинг решит более не проверять свою стрелковую удачу и начнет бить мертвеца палкой.

Важно отметить, что описываемое чудо не может быть использовано с умениями или способностями, которые не допускают повторных попыток.

Shadow Man

Тип: Illusion (Glamer)
Уровень: Крт 1
Компоненты: S
Время инициации: 1-но действие
Дальность: На себя
Цель: Сам колдун
Продолжительность: На период концентрации
Спасброски: На волю, отрицание
Сопротивление магии: Есть

Описываемый расклад, создает вокруг заклинателя область теней. Несмотря на то, что персонаж все еще остается видимым, он может получить ситуационный бонус на попытку скрыться в тени. Слившись с темнотой, герой может успешно скрыться от врага в том случае, если не будет громко шуметь. Естественно, что попытка хождения по искусственной тени в полдень, заранее обречена на провал.

Магия накладывает бонус от ситуации равный +1 за каждый уровень картежника. Естественно, что бонус, даруемый заклинанием Shadow Man, может складываться с другими бонусами от ситуации.

Shadow Walk

Тип: Transmutation

Уровень: Крт 2

Компоненты: S

Время инициации: 1-но действие

Дальность: На себя

Цель: Сам колдун

Продолжительность: Немедленная

Спасброски: Нет

Сопротивление магии: Есть

Обратите внимание, что это заклинание не имеет ничего общего с магией колдуна 7-го уровня, под названием Shadow Walk, которое не существует в мире Мертвых земель.

Картежник может использовать описываемый расклад, для того, чтобы войти в одну тень и тут же выйти из другой тени. При этом начальная и конечная тень должны быть такого размера, чтобы в них мог спрятаться хотя бы один человек. Последнее слово в данном вопросе, как всегда остается за маршалом, который определяет успешность применения данного заклинания.

Максимальная дальность перемещения по теням, зависит от уровня картежника и определяется согласно ниже приведенной таблице. Кроме того, важно, чтобы в начале своего перемещения колдун видел тень, из которой он хочет выйти.

Уровень	Преодолимое расстояние
1	5 футов
2	15 футов
3	30 футов
4	60 футов
5	150 футов
6	300 футов
7	600 футов
8	1 миля
9	Перемещение ограничено полем зрения колдуна

Soul Blast

Тип: Evocation

Уровень: Крт 1

Компоненты: S

Время инициации: 1-но действие

Дальность: В длину (400 футов + 40 футов за уровень)

Цель: Одно существо

Продолжительность: Немедленное

Спасброски: Нет

Сопротивление магии: Есть

Этот расклад является лучшим другом любого картежника. После инициации, из руки колдуна протягивается бесцветный луч призрачной энергии, который пробивает противника, подобно невидимой пуле. Правда, в отличие от свинца, данная магия прошибает только живые организмы и не оказывает никакого эффекта на проклятых, живых мертвецов и других отвратительных чудовищ.

Использование данного расклада требует успешного броска на умение Картометание. В случае успеха, требуется совершить еще один подобный

бросок для того, чтобы определить была ли успешна касательная атака, против каждой цели. На первом уровне, картежник инициирует всего один поток призрачной энергии, на 4-ом два, на 8-ом три и на 11-ом четыре.

Soul Blast одновременно наносит 1d10 пунктов урона +1 пункт за уровень, использовавшего его картежника. В том случае, если при броске атаки, маг выкинет 20-ку, попадание считается критическим. Твой маг может применять к заклинанию фит Фокусировка на оружии, что даст ему бонус +1 к дистанционной касательной атаке. Кроме того, картежник может использовать совместно с заклинанием фит Улучшенное критическое попадание.

Texas Twister

Тип: Conjuration (Creation)

Уровень: Крт 3

Компоненты: S

Время инициации: 1 оборот

Дальность: Средняя (100 футов + 10 футов за уровень)

Область захвата: Цилиндрическая (30 футов радиуса за каждые 300 футов высоты)

Продолжительность: Концентрация

Спасброски: На стойкость, частичный

Сопротивление магии: Нет

Этот впечатляющий расклад создает небольшое торнадо. Эффект воздействия урагана полностью зависит от того, внутри или снаружи (дома, рудника или другого места), была выпущена его разрушительная сила.

Находясь на открытом пространстве, смерч запросто срывает верхний слой почвы, песок и иногда разрушает дома, находящиеся в области его воздействия. При этом, находящиеся рядом с воронкой персонажи, должны каждый оборот совершать спасброски, на любое совершенное движение, кроме действия перемещения (или эквивалентного ему). Когда жертва заклинания, покидает область действия смерча, она вольна совершать любые действия, какие ей вздумается. Естественно, что из-за песка и кусков почвы, увлекаемых сильнейшим ветром, человек, находящийся в области действия заклинания получает ситуационный штраф –4.

Находясь внутри помещения, смерч способен поднять в воздух листы бумаги и некоторые маленькие предметы. Все существа, находящиеся в области его вращения, могут совершить проверки умений, характеристик и броски атаки (последние сопровождаются штрафом –2, вызванным уменьшенной силой смерча).

Для того, чтобы поддерживать непрерывное вращение, картежник должен держать вихрь на линии своего взгляда. При этом, колдун может передвигать смерч в том направлении, в котором он пожелает, что считается простым действием (скорость передвижения вихря равно 60 футов за оборот).

Tinhorn Shuffle

Тип: Evocation

Уровень: Крт 0

Компоненты: S

Время инициации: 1-но действие

Дальность: 25 футов

Область захвата: Круг радиусом 25 футов

Продолжительность: 1 оборот

Спасброски: Нет

Сопротивление магии: Нет

Для инициации данного заклинания, ваш персонаж должен держать в руках несколько карт. После запуска арканного эффекта, карты взмывают в воздух так, как это обычно бывает при неудачной их перетасовке. Картонные прямоугольники поднимаются вверх и взрываются разноцветным всплеском красок, который привлекает внимание всех живых существ, находящихся в радиусе 25 футов. Взрыв данной магии гораздо сильнее обычного проявления огня, и, кроме того, карты некоторое время висят в воздухе, прежде чем падают на землю.

Несмотря на то, что яркие вспышки света и удивительные перелеты карт, могут показаться публике забавой для грубых деревенщин, они могут сослужить определенную пользу персонажу, поскольку в этот момент он получает ситуативный бонус +4 к умению Ловкость Рук и к попытке исследования чужих карманов. Кроме того, данный фокус может быть успешно проведен для отвлечения внимания противника, который хочет напасть на заклинателя или его друзей.

Trinkets

Тип: Conjuraton

Уровень: Крт 1

Компоненты: S

Время инициации: 1-но действие

Дальность: Касание

Эффект: Создает маленький предмет на краткий промежуток времени

Продолжительность: 1 оборот / 1 уровень

Спасброски: Нет

Сопротивление магии: Нет

В том случае если картежник решает создать себе новую колоду карт, или добыть оружие в чрезвычайно критической ситуации, он может воспользоваться данным раскладом.

Данная магия позволяет колдуну сунуть руку в карман пиджака или в походную сумку, после чего извлечь из нее необходимый маленький объект, не имеющий магических свойств. Появление предмета зависит от проверки умения Картометание, который согласуется с нижеприведенной таблицей. Несмотря на то, что деньги могут быть наколдованы подобным образом, их надо как можно быстрее использовать, ибо арканные предметы исчезают через очень короткий промежуток времени. В том случае, если герой создает себе огнестрельное оружие, сразу же после появления оно оказывается полностью заряженным. Стоит отметить, что оружие создается без дополнительных патронов.

В том случае, если персонаж решает создать какой-нибудь особый или уникальный предмет (например, ключ, подходящий к определенному замку), мастер должен назначить соответствующий действию DC, а также необходимые ситуационные модификаторы (в случае с ключом, DC может быть равным 38). Впрочем, в любом случае стоит помнить, что действительно сложные технические устройства, и аппараты безумной науки, подобным заклинанием воспроизвести невозможно.

DC

Требуемый предмет

18	Спичка, Пенни
22	Галстук, Случайная игральная карта, Пятицентовая монета
26	Дирринджер, Нож, монета в 25с
34	Револьвер, Пятидолларовая монета, Требуемая игральная карта

ЧУДЕСА

Чудесами называют сверхъестественные умения, доступные благословенным. В отличие от раскладов картежников, чудеса не имеют особой статистики, и всегда воздействуют на своего инициатора. Их продолжительность неизменна. Поскольку эффект данных магических проявлений всегда одинаков, нет никакой нужды применять ДС для определения их эффективности. Каждое чудо содержит детальное описание своего проявления.

ДРУГ ЗВЕРЕЙ

Некоторые люди, считают, что животные гораздо лучше людей, потому как сохраняют верность и не способны к неожиданному предательству. Благословенные, обладающие подобным даром, разделяют вышеозначенные взгляды. Животные, находящиеся поблизости от «друзей», чувствуют их врожденную доброту и близость к святому духу.

Герой, имеющий подобный дар, получают бонус +4 к проверкам умения Приручение животных и Верховая Езда. Вдобавок к этому, умение Взаимопонимание с животными, становится для такого персонажа классовым, и он получает к его проверкам закономерный бонус +4.

Кроме того, владелец описываемого дара может сдерживать агрессию животных до тех самых пор, пока они не будут ранены. Подобное подавление ярости требует проверки умения Приручение животных, выброшенного против спасброска на Волю. В случае успеха описываемой проверки, животное немедленно успокаивается. При этом стоит помнить, что дикую тварь довольно легко разъярить снова. Конечно, в случае провала броска, клирик может повторить свою попытку вновь, если конечно бестия не атакует его самого или его последователей.

АНГЕЛ ХРАНИТЕЛЬ

Когда благословенный говорит, что у него есть Ангел Хранитель, он не попусту мелет языком! Божественный покровитель подобного человека, знает, что у его подопечного есть множество врагов. Для того, чтобы избежать возможной трагедии, небеса даруют своим последователям дополнительную защиту.

Таким образом, благословенный получает бонус +4 (от удачи) к своему АС против всех дистанционных атак. Забавно, что везунчик не теряет данное преимущество даже тогда, когда пушка злодея приставлена прямо к его голове. Естественно, что подобное преимущество не распространяется на нападения, совершенные оружием ближнего боя.

ВЫНОСЛИВЫЙ

Герой, имеющий подобный дар, является самым настоящим мучеником, способным черпать силу из своей веры и игнорировать физические лишения, а также боль.

Конституция выносливого поднимается на 1 пункт, что оказывает воздействие на его пункты жизни, спасброски Стойкости и прочие параметры, связанные с данным показателем.

ЛЬВИНОЕ СЕРДЦЕ

Несмотря на то, что некоторых клириков не так легко запугать, большинство людей все же не лишены страха. Божественное провидение может даровать благословенным возможность, противостоять всем ужасам рекконеров и не удариться в бегство в случае временного превосходства темных сил. Из этого конечно не следует, что маневр отступления следует отложить на полку исторических редкостей. Так уж повелось, что на Таинственном Западе шанс выжить повышается, если ты имеешь длинные ноги.

Ну, так вот, возвращаясь к дару, я отмечу, что персонажи, награжденные Львиным Сердцем, получают бонус +4 ко всем спасброскам на Волю, направленным против страха и ужаса, а также бонус +4 к противоположным проверкам умения Запугивания.

ДОЛГОВЕЧНОСТЬ

Поскольку Таинственный Запад опасное и сверхъестественное место, его обитатели редко доживают до седых волос. Естественно, Небесная канцелярия ведет учет живых, и, когда это число чрезмерно возрастает, забирает к себе тех, кому пришла пора помирать. Для благословенных, обладающих даром Долговечности, небо может сделать исключение, и замедлить процесс их старения.

Долговечные персонажи стареют в два раза меньшей скоростью, чем обычные люди. При этом, такие герои с обычной частотой получают возрастные бонусы от интеллектуальных характеристик, но практически не приобретают штрафов от возрастных изменений физических параметров. Дар Долговечности начинает действовать лишь с момента его избрания. Таким образом, старичок, решивший стать крутым молодым стрелком, вряд ли сумеет получить от Долговечности какие-то особые преимущества.

Важно помнить, что долговечность работает также и против магических атак, снижая в два раза мощность накладываемых эффектов старения.

СОПРОТИВЛЕНИЕ МАГИИ

Одним из самых ужасных орудий, находящихся в руках служителей темных сил, является Черная магия. К несчастью для последователей добра, Зло делает ее легкой и доступной для своих поклонников.

В свою очередь, рассматриваемый дар дает благословенным сопротивление черной магии культивистов, и других последователей Рекконеров. Таким образом, любой персонаж данного класса получает Показатель сопротивления магии (SR) = 10 + половина его текущего уровня. Эта характеристика оказывает разрушающее воздействие на темное колдовство черных магов и тварей судного дня. Кроме того, она также способна противодействовать псевдо-магическим способностям существ, обладающих злым мировоззрением, а также может быть использована и против некоторых колдовских раскладов.

Естественно, что против заклинаний картежников, данная способность не будет также эффективна, как против заклинаний, насыщенных чистой эссенцией тьмы. В том случае, если расклад направляется на благословенного,

обладающего рассматриваемым сопротивлением, последний получает бонус +2 (от удачи) к своим спасброскам. Естественно, что если расклад не имеет спасброска, сопротивляться ему не представляется возможным.

МАННА

Некоторые ковбои вырастают на лоне дикой природы – питаются сосновыми шишками и спят себе припеваючи в снежных пещерах. Менее везучие господа, в таких условиях вынуждены голодать. Герой, обладающий Даром маны, относится к везунчикам, полагающимся на добродетель божественных сил, пытающихся соблюдать свои интересы в земле грешников и подкармливать особо верных последователей.

Находясь в условиях дикой природы, вышеозначенный благословенный не нуждается в постоянной проверке умения Знания дикой природы, для того, чтобы находить себе пропитание (об этом, как известно, позаботятся Небеса). Возможно, животные принесут ему вкусный кусочек пищи, ягод, орешков или чего еще съедобного, чего так просто не найдешь. Возможно, что в критических случаях, при полном отсутствии диких зверей, с неба действительно выпадет мана.

Естественно, что подобный дар не сможет обеспечивать едой всю партию персонажей. Последние будут вынуждены искать еду с помощью умения Знание Дикой Природы.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

В случае проблем со здоровьем, некоторые благословенные обнаружат себя на самой близкой дороге, проложенной по направлению к требуемой помощи. Описываемый дар, позволяет благословенному восстанавливать свои раны с удвоенной скоростью. Естественно, что во время выздоровления, раненый все так же будет нуждаться в хорошем сне и покое. Он не должен голодать и испытывать другие трудности и лишения, которые ухудшают обычный человеческий сон.

СИЛЬНАЯ ВОЛЯ

Упертость подобного благословенного столь сильна, что легче сдвинуть с места упрямого мула, чем заставить такого персонажа поменять свою точку зрения. Впрочем, подобный дар не означает, что благословенный всегда будет держаться своего взгляда на текущую ситуацию, скорее, он просто не будет делать то, что не приходится ему по душе.

В том случае, если противник желает использовать против святого человека умение Запугивание или Насмешка, благословенный инициирует свои спасброски, как если бы у него было четыре дополнительных уровня жизненного опыта. Также, герой получает бонус +4 от морали для противоположной проверки умения Дипломатия и моральный бонус +4 на Распознавание Мотивации, применяемой против умения Блеф.

Кроме того, благословенный, обладающий описываемым даром, имеет бонус +4 к броскам на волю, для того чтобы противостоять чужеродным влияниям, оказывающим воздействие на его деятельность.

ЖИВУЧЕСТЬ

Граница не самое лучшее место для оседлой жизни. В наши дни, к тифу и холере, свирепствующей в отдаленных поселениях, прибавились еще и ужасные штаммы сверхъестественных болезней. Таким образом, для того чтобы избежать серьезных проблем со здоровьем, я не рекомендую пить сырую воду даже северо-западнее Рио-Гранде.

Благословенные, обладающие рассматриваемым даром, получают иммунитет ко всем видам и формам болезней. Живучесть дарует спасение от любой обычной болезни, и повышает на 5 пунктов величину спасброска, необходимого для спасения от ликантропии, или другой магической гадости.

Вдобавок к этому, дар отпугивает от своего носителя ужасных паразитов, пожирающих изнутри своих хозяев (см. Часть 10, абзац про Клеща Прерий). Успешный бросок веры, направленный против броска на волю, совершенного тварью, напрочь отпугивает (или изгоняет) мерзкое существо. Естественно, что урон и повреждения, нанесенные паразитом во время бегства немедленно залечиваются, а оставшиеся с более ранних времен восстанавливаются естественным образом.

УСЕРДИЕ

Некоторые благословенные верят, что совершенные ими добрые дела оказывают соответствующее влияние на силу их веры, и возможности даруемые Богом. Такие господа, оказывают особое внимание даже самым незначительным делам, надеясь, что за это им воздастся по заслугам.

В начале каждой сессии, персонаж, выбравший рассматриваемый дар, определяет одно умение, на все броски которого во время текущего приключения будет накладываться моральный бонус +2. Естественно, что перед каждой сессией умение можно менять, о чем требуется сообщать маршалу.

Впрочем, существует единственное исключение, выражающееся в том, что УСЕРДИЕ нельзя накладывать на умение Вера, ибо дар черпает из него свою силу.

ДУХИ – ХРАНИТЕЛИ

Духи хранители – это духи природы, которые оказывают поддержку избранным людям. В обмен на клятву верности, эти существа даруют своим подопечным множество могущественных способностей. Духи – хранители индейских храбрецов и шаманов, детально описаны в следующих абзацах книги, при этом каждый из них имеет следующие три характеристики.

Обет: Дух требует от последователя, чтобы он вел в себя в реальной жизни также, как его мистический проводник ведет себя в Охотничьей земле. Стоит помнить, что каждый дух имеет свою собственную, отличающуюся от других клятву. Нарушение клятвы, означает немедленное расторжение соглашения с Охотничьей землей, и потерю всех дарованных преимуществ. Незначительные нарушения клятвы также караются потерей способностей на 1d6 часов, тогда как более серьезные проступки продлевают этот срок на 1d6 дней. Герой, полностью предавший своего покровителя, навсегда теряет дары и становится изгоем.

Прощение, несчастному ренегату может даровать только шаман (не благословенный), возжелавший инициировать магию *atonement* и способный

дать нарушителю эпическое задание во имя восстановления доверия природного духа. Естественно, что детали подобного задания определяет маршал, миссия которого, должна быть сложной, но все же выполнимой для персонажа. В случае успешного выполнения возложенной задачи, все дары хранителя, возвращаются потерявшему их индейцу.

Заметьте, что большинство духов требуют приверженности своего избранника Старому Пути, что означает презрением к вещам массового производства. В том случае, если вышеописанный путь индейцем отрицается, он может быть наказан за свои проступки легким отлучением от даров на 1d6 часов.

Базовые способности: После призыва духа-хранителя, персонаж получает дополнительные способности. Как обычные, так и экстраординарные.

Специальные способности (X): В зависимости от выбранного класса, вас персонаж может получить некоторые дополнительные способности, разные у разных духов-хранителей. Описываемые преимущества являются псевдомагическими, и могут быть использованы ограниченное количество раз в течение определенного промежутка времени.

МЕДВЕДЬ

Медведь – это лекарь и защитник, а также обладатель великой силы.

Обет: Ваш герой уважает жизнь. Он может убить врага в битве, но никогда не поразит того, кому действительно нужна помощь. Персонаж стремится спасти любых заложников. Кроме того, после сражения, ваш герой всегда заботится о тех, кого не забрала с собой смерть, даже если это его враги. Обет распространяется только на людей, не на монстров.

Базовые способности: +2 к спасброску на стойкость, и ваш герой может лечить в два раза больше обычного.

Специальная способность (1): Раз в день ваш герой может повышать силу, что увеличивает его показатель STR на значение, равное уровню его жизненного опыта. Действие считается свободным и занимает (уровень героя / 2) оборотов.

Специальная способность (2): Персонаж может лечить утерянные пункты жизни, поднимая их на величину, равную модификатору харизмы (в том случае, если он позитивен). Данная способность может быть выполнена столько раз, сколько уровней имеет персонаж. Вылеченные HP не могут распределяться между разными людьми, поскольку восстанавливается здоровье лишь одного живого существа. Это псевдомагическая способность считается стандартным действием.

Специальная способность (3): Ваш шаман обладает иммунитетом к болезням, включая магические заболевания подобные ликантропии. Кроме того, персонаж получает бонус +4, ко всем спасброскам против ядов. Поскольку способность сверхъестественна, она действует постоянно.

Специальная способность (4): Раз в неделю персонаж может полностью излечить любого человека (включая себя). Для того, чтобы способность проявила себя, герой должен коснуться раненого и затратить на действие весь оборот.

КОЙОТ

Койот хитрец, но также и мудрый учитель, обманывающий глупцов ради тех, кто сможет обрести его знание.

Обет: Хотя бы раз в неделю, ваш персонаж должен научить кого-то очередной хитрости или проделке.

Базовые способности: +4 к умениям Блеф, Маскировка и Насмешка. Вышеозначенные умения становятся классовыми для вашего персонажа.

Специальная способность (1): Раз в день, ваш герой может понизить ловкость жертвы на 1d4+1 пунктов. Способность требует успешной дистанционной атаки и провала спасброска на волю брошенного против DC=15 + позитивный модификатор харизмы вашего персонажа. Эффект способности длится 5 оборотов.

Специальная способность (2): Раз в день, ваш персонаж может автоматически выбросить двадцатку на проверку умений Блеф, Прятаться или Бесшумное передвижение даже тогда, когда ситуация не благоприятствует этому. При использовании, описываемая способность не отнимает у персонажа дополнительного времени.

Специальная способность (3): Ваш персонаж невидим для магических попыток его обнаружения. Кроме того, он получает иммунитет против всех колдовских раскладов направленных на обнаружение лжи или повествование правды. Кроме того, он получает бонус +2 на умения, Блеф, Запугивание и Насмешка. Эта способность сверхъестественная и действует всегда.

Специальная способность (4): Раз в день ваш персонаж может понизить мудрость жертвы на значение, равное величине его уровня. Использование данной способности требует успешного броска дистанционной атаки и получает сопротивление в виде спасброска на Волю, бросаемого против DC=15 + положительный модификатор харизмы персонажа. Стоит отметить, что воздействие способности длится пять оборотов, и показатель мудрости не может опуститься ниже 1-цы.

ОРЕЛ

Орел – отец всех духов и хранитель Белого Бизона. Он всегда парит над охотничьей земле и смотрит на все, что происходит под ней.

Обет: Ваш герой не должен говорить ложь, за исключением тех случаев, когда он был преднамеренно запутан врагами, духами или находился в неадекватном состоянии. Мало того, он и на все вопросы должен отвечать максимально честно.

Базовые способности: Ваш герой никогда не может подвергнуться внезапной атаке (*surprise*), или пострадать от неожиданной атаки со стороны. Кроме того, персонаж получает бонус +2 к умениям Обнаружения и Поиска.

Специальная способность (1): Ваш герой знает язык всех хищных птиц и может свободно общаться с ними вне зависимости от высоты их полета. Данная экстраординарная способность действует всегда и распространяется лишь на обычных животных, таких как орлы, соколы или совы.

Специальная способность (2): Раз в день ваш персонаж может инициировать заклинание *animal possession* на любую хищную птицу, расположенную в радиусе одной мили от точки произнесения заклинания. При этом, способность не требует знания или применения умения Ритуал, и всегда является успешной. Эффект, вступает в действие, спустя один оборот подготовки и длится пять минут + 5 минут за каждый бонус пункт положительного модификатора харизмы.

Специальная способность (3): Раз в неделю, дух – хранитель, может призвать из Охотничьей земли призрачное существо, способное ответить шаману на один вопрос (создание может говорить только «Да» или «Нет»). Ответы духа всегда правдивы, но он не может рассказать о будущем, поскольку оно изменчиво, и о мыслях другого существа. Вот примеры вопросов, на которые может ответить призванное существо – «Сможет ли Быстрый Олень украсть Солнечный Томагавк?» или «Может ли кремневая стрела убить монстра из Голубого Озера?».

Специальная способность (4): Находясь в охотничьей земле в астральном или физическом виде, ваш персонаж не может потеряться. Он всегда знает, где он находится и в какую сторону ему надо идти. Эта экстраординарная способность действует всегда.

СОВА

Несмотря на поверья белого человека, сова не является символом мудрости. На самом деле, она предвестник смерти. Будучи могучим охотником, она упорно преследует тварей значительно мельче и слабее себя.

Клятва: Хотя бы раз в месяц, ваш персонаж должен убивать кого-нибудь из врагов. При этом, нормальные животные за врагов не считаются, за исключением тех редких случаев, которые остаются на усмотрение маршала. Злодеи и монстры, в данном, случае подходят под определение.

Базовые способности: Ваш герой получает способность видеть при слабом свете. Герой в два раза дальше видит при свете луны, звезд, костра и при других источниках слабого освещения. Заметьте, что использование этой способности не влияет на цветопередачу глаза. Эта экстраординарная способность действует всегда. В том случае, если персонаж ранее обладал способностью видения в слабом свете, дух совы дарует ему возможность видения в тотальном мраке на расстоянии 60 футов.

Специальная способность (1): Раз в день, ваш персонаж может добавить свой положительный модификатор харизмы к урону оружия, используемого в ближнем бое. Использование способности расценивается, как свободное действие, а бонус суммируется с другими модификаторами (такими как бонус оружия, модификаторы от силы и магии). Эффект накладывается только на одно оружие, которое персонаж переносит с собой. Длительность эффекта, численно равна текущему уровню персонажа.

Специальная способность (2): Ваш персонаж может наложить свой положительный модификатор харизмы на любой бросок кубиков, в том случае, если он является Проклятым. Эта экстраординарная способность действует всегда.

Специальная способность (3): Раз в неделю, персонаж может увеличить дальность действия атак всех существ (своих и вражеских), находящихся в радиусе 50 футов от шамана. Способность действует только на атаки, инициируемые внутри активного радиуса. При этом, дистанционные атаки, направленные из внешних областей, не изменяют свою эффективную дальность. После инициации активная область двигается вместе с перемещающимся героем и длится около 10 оборотов. Поскольку способность действует как на друзей, так и на врагов, ее применение требует от шамана чрезвычайно аккуратности.

Специальная способность (4): Раз в неделю, ваш персонаж может принудить врага к переброске одного успешного спас броска. Способность может быть использована даже тогда, когда ваш враг воспользовался специальным умением, для того чтобы, перебросить неудачный бросок (примерами таких способностей может быть Удача Картежника или некоторые дары Благословенного). Конечно, если враг способен инициировать множественную переброску, он может воспользоваться им после того, как шаман воспользуется описываемым даром.

ВОРОН

Будучи ранее лидером мудрости, сейчас ворон является посланником войны и вестником конца времен. Некоторые говорят, что шаман, связанный с духом Ворона, откликнулся на призыв сила зла и открыл врата ужаса, которое проникло в наш мир в облике Рекконеров. В то же время, другие индейцы считают, что таинственный Ворон открыл способ победы над белом человеком. Средство способное вернуть захватчиков за океан.

Несмотря на то, что Ворон (точнее сказать, его дух-хранитель) не является владыкой зла, многие из его последователей идут по темной дороге. Многие индейцы, возжелавшие возмездия, следуют за духом Ворона в поисках шамана, который придаст им силы в святой борьбе за изгнание белого человека.

Клятва: Когда персонаж имеет дело с противником, желающим применить силу, герой должен вступить в бой, игнорируя, возможное, мирное решение конфликта.

Базовые способности: Ваш герой излучает ауру насилия и опасности. Он может производить броски запугивания так, как если бы он был на один уровень выше, своего текущего показателя опыта.

Специальная способность (1): Концентрируясь в течение одного оборота, ваш персонаж может определить класс и примерное здоровье, любого живого существа, находящегося на расстоянии до 25 футов. Отталкиваясь от собственных ощущений, герой может узнать, что враг здоров (его hp не упали более чем на треть), ранен (половина стандартного значения hp) или находится при смерти (осталась лишь треть базового hp). Эта сверхъестественная способность может быть использована несколько раз в день. Количество ее инициаций равно текущему уровню персонажа.

Специальная способность (2): Раз в день, сила критического удара увеличивается на 1. Таким образом, x2 повреждение превращается в x3, а x3 может стать x4. Способность может быть инициирована после факта критического попадания, но перед непосредственными бросками на причиненный урон. Эта способность сверхъестественна.

Специальная способность (3): Инициировав свободное действие, ваш персонаж может заставить всех врагов (чей уровень ниже уровня героя), находящихся в радиусе 30 футов, совершить спасбросок на Волю, против DC=10 + уровень вашего персонажа + Положительный модификатор его харизмы. Любое существо, провалившее проверку, начинает дрожать в ужасе, и получает штраф -2 на броски атаки, спасброски и проверку умений. Длительность эффекта (в оборотах), равна текущему уровню вашего персонажа. Ваш герой может инициировать данную способность (1 + Положительный модификатор харизмы) раз в течение одного дня.

Специальная способность (4): Раз в день ваш шаман может ранить противника своим касанием. Эта атака, подобная заклинанию прикосновения, наносит

повреждения равные текущему уровню персонажа. Количество ее инициаций равно положительному бонусу от харизмы персонажа. Для того, чтобы уменьшить нанесенные раны вдвое, жертва должна совершить спасбросок против DC=20 + модификатор харизмы вашего персонажа.

ЧЕРЕПАХА

Черепаха олицетворяет собой не только защиту, но также процветание и удачу. В основном, этот символ известен на Высоких Равнинах и Юго-западе.

Клятва: Ваш персонаж всегда должен носить на виду какой-нибудь черепаший символ.

Базовые способности: +1 ко всем спасброскам

Специальная способность (1): Раз в день ваш персонаж может перекинуть бросок на умение, способность или спасбросок. Естественно, что значение второго броска остается неизменным.

Специальная способность (2): Ваш персонаж может добавить к своему классу брони положительный модификатор харизмы (вдобавок к своему модификатору ловкости). Вследствие особого расположения духа-хранителя, модификатор харизмы не теряется даже в экстремальных ситуациях, когда показатель ловкости уже не может помочь (например, во время внезапного нападения). Бонус также не теряется, если персонаж не может двигаться. Эта способность сверхъестественна и действует постоянно.

Специальная способность (3): Если ваш шаман подвергается критической атаке, то она не засчитывается до тех пор, пока критической не окажется вторая, последовательная атака врага. То есть, если противник выкидывает 20-ку на d20, то его атака считается критической, если его оружие имеет дальность поражения 20 и его повторное нападение тоже является критическим.

Специальная способность (4): Всякий раз, когда шаман спасается от враждебного заклинания, выкидывая 20-ку, магия отправляется обратно, в инициировавшего ее колдуна, вынужденно совершить обычный спасбросок. В том случае, если колдовство не имеет спасброска, шаман не может воспользоваться преимуществами данной способности.

ВОЛК

Волчий дух – это дух охоты и храбрости, дух великих вождей и легендарных героев. Те герои, что следуют за этим хранителем, как правило, являются «волками-одиночками». В случае совместных приключений, с братьями по духу, такие персонажи образуют «волчьи стаи».

Клятва: Ваш герой не может покинуть поле боя, не став победителем. Кроме того, он не может бежать от противника даже в случае принуждения.

Базовые способности: В том случае, если ваш персонаж легко одет, не имеет брони и тяжелого груза, то скорость его передвижения становится равна 40 футам. Кроме того, персонаж не подвержен бегству в случае воздействия страха, несмотря на то, что на него давят другие отрицательные эффекты.

Специальная способность (1): Раз в день, ваш герой может совершить автоматический успешный спасбросок против страха. Конечно, он должен сказать об использовании данной способности перед броском кубика.

Специальная способность (2): Раз в день ваш персонаж может получить бонус морали +2 на любой бросок атаки. Действие считается свободным и длится 10 оборотов.

Специальная способность (3): Ваш шаман может призвать духа хранителя для того, чтобы он одарил героя и его компаньонов яростью и бесстрашием в бою. Дух может помогать одну персонажу, за каждые три уровня заклинателя. Таким образом, на 15-ом уровне, шаман может усилить способности 5 человек. Герои, получившие помощь хранителя, получают 2d10 дополнительных пунктов жизни, +2 бонус к атаке, и +1 бонус к спасброскам на стойкость и рефлекс. Ваш герой может инициировать эту способность (1 + положительный модификатор харизмы) раз в неделю. Таким образом, шаман, обладающий показателем харизмы, равным 15, получает способность инициировать помощь 3 раза в неделю.

Специальная способность (4): Используя ручное оружие, ваш герой не обращает внимания, на сопротивление монстров любому наносимому урону. Эта способность сверхъестественна и действует постоянно.

БЕЗУМНАЯ НАУКА

После того, как западное побережье штатов провалилось в океанские волны, искатели смогли найти в лабиринте огромные залежи золота и серебра. Однако, эти благородные металлы, не стали самыми драгоценными проявлениями свершившейся катастрофы. Новый элемент, найденный на разломах лабиринта, оказался гораздо ценнее всего, что ранее знало человечество.

В нескольких сотнях футов под поверхностью земли, был обнаружен черный пласт весьма необычного минерала. Нам неизвестно, кто был первым человеком, добывшим эту породу из скал для последующего изучения в стенах родного дома. Однако мы знаем, что когда эту породу решили поджечь и использовать в качестве угля, то она показала себя с самой лучшей стороны. Ее энерговыделение было колоссально.

ПРИЗРАЧНАЯ СКАЛА

Новая порода могла без устали гореть в топке несколько дней, причем ее копать не сходила с предметов месяцами. Для того, чтобы отмыть свои руки от следов минерала, некоторым шахтерам пришлось потратить несколько месяцев. Конечно, о последнем, нельзя судить очень уверенно, поскольку отдельные шахтеры предпочитали мыться только после проведения работ.

Впрочем, уникальный минерал продолжал удивлять своих исследователей. Довольно скоро выяснилось, что при попытке сожжения порода издает тяжелый звук (похожий на вздох) и испускает из себя белый, тяжелый пар. Вследствие вышеозначенных причин, калифорнийцы довольно быстро окрестили новый элемент «Призрачной Скалой».

Удивительные свойства загадочного минерала приковали к себе внимание ученых всего мира, которые устремились в Лабиринт для проведения всевозможных исследований. Желая нажиться на ажиотаже, некоторые ловкие дельцы начали добывать минерал промышленным способом и продавать его исследователям и их помощникам. Довольно скоро Призрачная лихорадка охватила все западное побережье, и старатели начали усиленные поиски

драгоценного элемента. Не прошло и нескольких месяцев, как порода была обнаружена в угольных слоях Колорадо и Аризоны.

БЕЗУМНАЯ НАУКА

Пытаясь раскрыть тайну Призрачной скалы, многие ученые начали самостоятельные исследования. Первый, по-настоящему серьезный прорыв в данной области вызвал в 1870 году профессор Дариус Хеллшторм, до тех пор обитавший в Юте. Профессор Хеллшторм (известный ученый Британского происхождения), смог построить паровой двигатель, работающий на Призрачной Скале, и применить его в качестве движителя для самоходного экипажа. «Паровые повозки», получили широкую известность и принесли много пользы мормонам, обитающим в данном регионе.

Творения Хеллшторма сподвигли других исследователей призрачной скалы на изобретения, и вскоре Таинственный запад увидел новые фантастические устройства, исследователи которых приобрели столь широкую славу, о которой не могли помыслить даже легендарные стрелки.

Однако, любой исследователь и изобретатель платит за свои конструкции немалую цену. Технические достижения и фантастические изобретения, делают разум ученого неустойчивым и способны довести изобретателя до состояния безумия.

БЕЗУМИЕ

Некоторые люди считают, что создание фантастических устройств, является своеобразной формой волшебства. Они верят, что ученые одержимы теми же самыми злыми силами, которые влияют на ведьм, чернокнижников и картежников. Если это и так, то безумные исследователи наименее опасные пользователи арканной энергии. Ученые считают свои разработки, свидетельствами свершившейся индустриальной революции и издеваются над попытками приписать демонам труд их личного гения.

Однако, стоит помнить, что «сумасшедшие ученые» получили свое прозвище не без причины. Создатели безумных конструкций частенько утрачивают связь с реальностью, становясь полными неврастениками и лунатиками.

СОЗДАНИЕ БЕЗУМНЫХ УСТРОЙСТВ

Создание по-настоящему фантастической конструкции не такое уж и сложное дело – во всяком случае, для безумного ученого. Процессы, описанные ниже, позволят вам собрать собственное невероятное устройство. Вы и ваш маршал можете вместе работать над конструкцией, чтобы выделить их те характеристики, которые соответствуют ее дизайну и компонентам.

Для того, чтобы создать дивайс будущего, любой исследователь должен последовательно пройти через четыре нижеописанных этапа.

1. Обеспечение теоретических предпосылок
2. Чертеж конструкции
3. Сборка компонентов
4. Создание устройства

ОБЕСПЕЧЕНИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКИХ ПРЕДПОСЫЛОК

Для начала, любой исследователь должен понять, какая техническая конструкция должна получиться в результате его разработки. То есть, исследователь должен придумать машине название и в двух абзацах описать ее свойства (т.е. «научные принципы»). Забавно будет написать теоретические предпосылки с точки зрения вашего персонажа. И конечно, обязательно расскажите о технологии будущего своим друзьям. Безумные ученые любят хвастаться и рассказывать о могуществе своего гения.

ЧЕРТЕЖ КОНСТРУКЦИИ

Теперь, пришло время рисовать чертежи. Хотя конечно, многие думают, что ученые подобными вещами не занимаются, и лепят дивайсы на коленке. Так, как им прикажут это делать маниту.

Для того, чтобы начать создание чертежа, сумасшедший ученый должен совершить бросок на умение Знание (необходимая для изобретения наука), против DC=5. Таким образом, чертеж парового вагона, требует от изобретателя броска на умение Знание (Инженерное дело), а создание наброска зомби-пса проверки Знания (Биология). В том случае, если конструкция требует знания нескольких наук (например, требуется создать парового зомби-пса), то бросок совершается на знание с наименьшим рангом. Третья глава данной книги содержит описание большинства научных направлений.

В том случае, если ученый не имеет теоретических знаний, необходимых для создания чертежа, он должен совершить бросок против DC=10 на интеллект. Подобная проверка должна осуществляться в том случае, если исследователей не обладает знаниями в близких, к изобретению, областях.

Провал проверки означает, что изобретатель попадает в научный тупик и не способен создавать новые конструкции в течение 8-ми часов после своей неудачи. Именно столько времени нужно ученому, чтобы очистить свою голову от неверных планов. В случае выпадения 1-цы, ученый попадает во власть безумия (смотрите нижеследующую таблицу).

В случае успешного броска, ученый получает бонус, к последующей проверке Фундаментального мышления. За каждый 5 пунктов, выброшенных выше DC=5, ученый получает бонус к мышлению, равный +2. Таким образом, при броске на 17 против DC=5, бонус становится +4.

СБОРКА КОМПОНЕНТОВ

Изучив теоретические предпосылки, и создав необходимые чертежи, ученый получает информации о тех материалах, которые нужны ему для создания конструкции. Теперь, пора начинать охоту за металлоломом.

Теперь ваш ученый должен выбраться за пределы собственной лаборатории, и, каким-то образом, добыть необходимые материалы и компоненты. Впрочем, не стоит забывать, что некоторые предметы, необходимые для корректного функционирования машины, столь редки, что добыть их можно лишь в отдельном приключении!

СОЗДАНИЕ УСТРОЙСТВА

Сейчас самое время, собрать все компоненты в единое целое. Для того чтобы преуспеть в данном начинании, требуется совершить бросок на Фундаментальное мышление против DC= определяемого маршалом (посмотрика дружок, таблицу *Создание Безумных Устройств*). Не стоит забывать также о бонусах, появившихся на этапе рисования чертежа.

Если бросок успешен, ученый начинает работу над созданием устройства, за каждые пять пунктов, выпавших сверх назначенного DC, время производства прототипа сокращается в два раза.

В случае провала, персонаж тратит половину приведенного в таблице времени, для того, чтобы преступить к повторной попытке. В случае выпадения 1-цы, персонаж впадает в состояние безумия.

НАДЕЖНОСТЬ

Базовая надежность безумных устройств, равна 4. Если над проектом работает инженер 5-го уровня, то надежность понижается до 3-ех, 10-го до 2-ух и 15-го до 1-го.

ТАБЛИЦА СОЗДАНИЯ БЕЗУМНЫХ УСТРОЙСТВ

Данная таблица содержит детали, необходимые для правильного создания действительно безумного устройства. При этом:

DC – описывает минимальную сложность, необходимую для успешного конструирования системы. При этом стоит учитывать бонусы, возникшие на этапе рисования чертежа.

Описание – краткая памятка о том, насколько сложно устройство, относительно технологий сегодняшнего дня.

Предмет - пример практического воплощения рассматриваемой технологии.

Время создания – Столбец указывает на то, сколько времени потратит ученый на воплощение своей мысли в металл. В зависимости от сложности конструкции, длительность разработки может, как увеличиться, так и сократиться.

БЕЗУМИЕ

Результатом постройки технологически совершенной машины, может быть развивающаяся психическая болезнь. В том случае, если во время разработки конструкции или рисования чертежа, проверка умений вызывает выпадение 1-цы, ученый должен совершить бросок на d20, и проконсультироваться с нижеследующей таблицей. В том случае, если происходит рецидив болезни, состояние ученого еще более ухудшается.

БЕЗУМИЕ

1-2	Тотальный склероз. Ученый начинает забывать обо всем, что не касается его работы. Он может забыть, что он одел на себя сегодня утром или не вспомнить, что пьет не вареное кофе. В том случае, если исследователь хочет вспомнить что-либо важное, он должен совершить бросок на мудрость против DC=10. В случае провала, исследователь забывает о необходимой вещи
-----	--

3-4	Галлюцинации. Разум ученого становится прибежищем вымысла, в результате чего, человек видит реально не существующие вещи. Возможно, он думает, что он оборотень или считает, что небо голубое, вследствие того, что Лунные Люди, красят его каждую ночь. Исследователь даже может верить в то, что он не живой человек, а персонаж некоторой очень сложной и абстрактной игры, подчиняющейся математическим правилам.
5-6	Эксцентричность. Ученый становится эксцентриком. Он может как поливать еду уксусом, так и есть банальные отруби, якобы для того, чтобы стимулировать мыслительные процессы (ага, мы так и поверили!). Подобное безумие, по большей части, безвредно и смешно, но чрезвычайно надоедливо.
7-8	Злые дела. Хитроумные маниту, убеждают исследователя в том, что кто-то или что-то является злом, вследствие чего негодяй должен быть уничтожен. Каждый раз, когда исследователь достигает в своей деятельности определенных результатов, его безумие начинает прогрессировать. Вначале, подобный исследователь частенько говорит о тайных врагах, скрывающихся повсюду. Потом он переходит к активным действиям по уничтожению «злодеев».
9-10	Депрессия. Исследователь постоянно впадает в депрессию и начинает скорбно размышлять о себе, печальной участи человечества, а также о шансах выживания в следующем приключении. Он часто говорит о роке, который нанесет удар возмездия по людям. Утрата веры несет за собой бонус –1 к спасброскам на волю, каждый раз когда ученый находится в описываемом состоянии.
11-12	Легкая фобия. Исследователь начинает испытывать нерациональные страхи и получает штраф –2 ко всем действиям, выполняющимся рядом с источником своего страха.
13-14	Серьезная фобия. Подобна легкой форме фобии, но на исследователя накладывается штраф –4.
15-16	Бормотание. Исследователь постоянно бормочет про себя. Временами, эта речь стихает и касается абсолютно бессмысленных вещей. Во время работы, ученый может слышать «голоса», которые звучат за его спиной. Ужасная правда заключается в том, что эти голоса для безумца полностью реальны.
17-18	Паранойя. Некоторые исследователи считают, что есть некоторые существа, которые хотят взять их в плен или похитить их гениальные идеи. Этими тварями могут быть как пришельцы с «Астрального плана», так и невидимые бестии, прыгающие за окнами лабораторий, и ждущие того момента, когда ученый уйдет спать. Увидев, что исследователь скрылся, твари немедленно бросятся в окно и украдут чертежи, для последующего завоевания мира.
19-20	Шизофрения. Время от времени, привычки ученого меняются самым кардинальным образом. В один момент времени исследователь может быть тихим и спокойным, тогда как в другое, ученый становится безумным маньяком. Подобные перемены случаются довольно регулярно, причем исследователь начинает считать себя абсолютно другой личностью, обладающей другим именем, привычками и манерами. Временами бывает и так, что новый образ, считает себя представителем другой расы или другого пола.

ТАБЛИЦА СОЗДАНИЯ БЕЗУМНЫХ УСТРОЙСТВ

DC	Описание	Предмет	Время создания
10	Починка обыкновенного или продвинутого современного устройства.	Пушка гатлинга	10-60 минут
15	Легкая модификация существующей технологии	Быстрый печатный пресс, Локомотив с повышенной скоростью (на 10% - тюнинг)	1-5 часов
20	Серьезная модификация существующей технологии	Пистолет гатлинга, Бронежилет, Автоматическое оружие, Локомотив с повышенной скоростью (на 25% - новая сборка)	1-10 часов
25	Простая, но полностью новая технология	Огнемет, пулемет	1-6 дней
30	Новый вид использования перспективных технологий	Паровая повозка, Гусеничный корабль	1-4 недели
35	Полностью новая, но «реалистичная» технология	Орнитоптер, Подводная лодка	1-6 месяцев
40	Новая технология, раздвигающая пределы научного знания	Поджигающий или замораживающий луч, сонный газ	1-12 месяцев
45	Новая технология, базирующая на самостоятельно изобретенной области знаний	Луч контроля над разумом	1-4 года
50	Технология, отрицающая законы классической науки	Машина времени или устройство для путешествия по измерениям.	1-20 лет

НАСТОЛЬНАЯ КНИГА МАРШАЛА

ЧАСТЬ 8: НАСТОЛЬНАЯ КНИГА МАРШАЛА

Следующие главы книги предназначены исключительно для маршалских глаз. Если ты, парень, всего лишь игрок, то лучше бы ты повернулся спиной и двинул назад, пока не стало слишком поздно. В противном случае, весть о твоём поступке долетит до ушей Судьи Висельника. Поверь нам, ты не захочешь встречаться с этим типом!

В этой главе будут рассказаны самые темные и страшные секреты Таинственного Запада. Кроме того, мы будем говорить об эффектах ужаса и о том, как страх влияет на землю, и людей, живущих на ней. Далее, я расскажу о NPC-классах, которые подойдут как для героев, так и для плохих парней, после чего упомяну о сокровищах, найденных в карманах поверженных врагов.

И НАСТУПИЛ КОНЕЦ СВЕТА

Ужасное царство рекконеров начало свое существование, вместе с появлением первого человека. Эти существа были силами разрушения, ужаса и смерти. Человеческие верования нашли им олицетворения в виде четырех зловещих персон – христиане считают их Всадниками Апокалипсиса и зовут Война, Смерть, Голод и Чума. Эти далекие и грозные разрушители всегда желали, чтобы человечество самостоятельно уничтожило себя. Обычно это была довольно легкая задача, ибо разгоравшиеся вспышки насилия, уничтожали друг за дружкой самые могущественные империи.

Сегодня, Рекконеры вливают в наш мир отравленные потоки черной магии, дающие жизнь отвратительным, и полностью неестественным чудовищам и монстрам. При умелом использовании, эти бестии сеют повсюду семена ужаса и недоверия, которые, в конечном счете, дают отвратительные всходы темной энергии, которую поглощают рекконеры. Таким образом, человечество неуклонно движется к Армагеддону.

Носителями негативной энергии, являются меньшие духи, имена которых меняются в зависимости от народа и цивилизации. Этих бесплотных существ знают как демонов, дьяволов, они и маниту. Они являются бесплотными агентами рекконеров, желающими угодить своим мрачным хозяевам, возвращая собранную энергию ужаса. Когда, бесы смогут собрать достаточное количество зловещей эссенции, Рекконеры вернуться в наш мир и начнется Конец Света.

ВЕЛИКАЯ ВОЙНА ДУХОВ

К счастью для человечества, много столетий лет назад, несколько индейских шаманов сформировали крепкие связи с духами природы и распознали коварный план Рекконеров. Довольно скоро группа самых могущественных шаманов – старейших – начала готовиться к выполнению своего безумного плана. Старейшие решили отправиться в охотничью землю для того, чтобы окончательно расправиться с маниту. В случае их успеха, демонические сущности должны были не только лишаться возможности собирать злую

энергию, но даже сами Рекконеры оказались бы вынуждены отложить свои намерения и перенести Апокалипсис.

Объединившись с дикими духами природы, индейцы начали «Великую войну духов». Длительные и кровавые сражения противостояния закончились тем, что маниту потерпели поражение, но так и не были полностью уничтожены. Для того, чтобы сдержать натиск темных тварей, индейцы заперли бесов с помощью священных оков. Пока Старейшие остаются в Охотничьей земле, маниту не могут вмешиваться в непосредственные дела людей.

Заплатив за спасение человечества своей свободой, шаманы добились того, что мировое зло стало сдавать свои позиции в мире смертных. Обезумевшие Рекконеры попытались вырваться на волю, но все их попытки были тщетны. Они были заперты в Охотничьей земле и медленно умирали.

В свою очередь, маниту держали при себе свои ужасы до тех самых пор, пока не появился Ворон.

ВОРОН

В 1763 году, молодой, но чрезвычайно могучий Сискьюхенский шаман по имени Ворон присел на вершине холма и взглянул на свою стоянку. Поселение колдуна располагалось на территории белого человека, который дал ей имя Вирджиния. Мгновением спустя, молодой индеец кинулся к вигвамам, но было уже поздно. Когда Ворон еще только подбегал к своему дому, белые люди убили всех его близких. Родственники молодого индейца были последними из Сискьюхенна – история древнего племени оборвалась навсегда.

Ворон был последним сыном исчезнувшего народа.

Похоронив родных, Ворон навсегда оставил уничтоженное поселение, после чего направился куда глаза глядят, пытаясь найти источник невиданной мощи и, направить возмездие на род белого человека. Во время своих странствий шаман узнал много секретов, в том числе и тайну бессмертия. Родившийся в 1745 году, Ворон даже сейчас не выглядит старше 40 лет. Однако, самым ужасным было то, что он узнал о Великой войне духов.

ПОСЛЕДНИЕ СЫНОВЬЯ

К 1861 году, могущество Ворон стало столь велико, что из обычного колдуна он стал живой легендой. В своих странствиях древний индеец держался великого плана, выполнение которого, без помощников было практически невозможно. Путешествуя по Американскому континенту, Ворон искал храбрых воинов и шаманов, испытавших боль и переживших потерю близких, вследствие действий белых людей.

Великий колдун называл свои помощников «последними сыновьями» и рассказывал им, что знает путь уничтожения белых людей и изгнания их из великой страны предков. Для достижения своей великой цели, Ворон хотел освободить маниту и тем самым вызвать Судный День.

Однако, для того, чтобы вызволить бесов, шаману требовалось войти в Охотничью землю и убить всех старейших.

ОХОТА

Довольно скоро, потерянные сыновья прибыли на древнее Микмакское кладбище, откуда старейшие начали свою кампанию по спасению мир. В начале июля, последователи Ворона открыли портал между двумя мирами и проникли в Охотничью землю. Битва с шаманами древности, развернувшаяся в сопредельном измерении, шла несколько долгих недель (в это время, в реальном мире, прошло всего трое суток). Проявив невиданную жестокость по отношению к своим предкам, потерянные сыновья вырвали из их ослабших рук трудную победу.

Судный день свершился 3 июля 1863 года, в то самое время, когда на полях Геттисберга гроыхало самое кровавое сражение Гражданской Войны. Старейшие были мертвы, а их черная призрачная кровь, была на руках их далеких потомков. И тогда, маниту вырвались на свободу.

ПРОБУЖДЕНИЕ РЕККОНЕРОВ

Первые маниту, проникшие в пределы человеческого мира, вернулись с отборным урожаем ужаса, собранным под Геттисбергом. Волна свежей энергии пробудила дремавших Рекконеров, освободив их от вековой слабости.

Устроив грандиозный пир, чудовища ни на мгновение не забыли о своих прежних ошибках. Их новая доктрина отрицала накопление энергетических запасов, и терпеливое ожидание самостоятельной гибели человечества. Рекконеры решили собирать злую энергию, сея ужаса и страх такой силы, которого еще не видели люди. Собранная тварями арканная эссенция, должна была быть потрачена на преобразование самой земли в территорию ужаса. Финальной точке терраформинга должны были стать нечеловеческие «Мертвые Земли», должны охватить всю планету. Мертвые земли были столь важны для чудовищ, потому что только по их поверхности они могли ступить в физическом мире в своей естественной оболочке. Для достижения чудовищной цели, бестии хотят держать мир в перманентном состоянии ужаса, ввергнув его в бесконечное царство апокалипсиса.

СТРАХ

Если какой-либо кусок территории, накопит в себе достаточное количество негативной и отрицательной энергии, он преобразуется в «Мертвые Земли». Когда вся планета станет единой территорией смерти, Рекконеры смогут самостоятельно перебраться в мир людей (подобное развитие событий описано в игре *Ад на Земле*).

УРОВНИ СТРАХА

Всего есть семь уровней страха, которые оказывают свое воздействие на существующий физический мир. Обычное состояние окружающей среды, характеризуется Уровнем Страх 0. В подобных местах, люди могут бояться только местных хулиганов, и последствий необдуманных действий. Временами здесь встречаются «жуткие места» о которых ходят слухи, но подобные сплетни, являются не более чем легендами. Стоит отметить, что Уровень Страх 0, довольно редкое встречается на Таинственном Западе.

В областях с более высоким показателем страха, люди становятся гораздо более суеверными и настороженно относятся ко всему, что окружает их. Обитатели

описываемых регионов стараются не посещать жуткие достопримечательности и не выходят на улицу, после того, как солнце скрывается за горизонтом. В особо тяжелых случаях, люди начинают подозревать своих соседей, друзей и даже родственников.

Таким образом, региона с высоким уровнем страха привлекают внимание Рекконеров, после чего становятся житницей для собирающих энергию маниту. Довольно скоро, страх начинает вливаться в территорию зловещим потоком, превращая окрестности в нечеловеческие Мертвые Земли (уровень страха 6). В подобных местах, слуги рекконеров испытывают настоящий прилив сил и даже, обычно слабые чудовища, становятся невероятно сильными.

Локации, заселенные темными паразитами обычно находятся в городах, заброшенных особняках, узких глубоких ущельях и других, не менее жутких местах. Впрочем, не существует никаких ограничений на те пространства, что поражены ужасающим пятном зла. Временами ужасное зло вселяет в отдельные артефакты или начинает преследовать группу людей, формируя загадочное родовое проклятье. В какой-то степени, уровень страха указывает на влияние отвратительных порождений тьмы и на их могущество в данном регионе.

Твари могут увеличивать уровень страха на один пункт в месяц, в том случае, если никто не препятствует их злобной деятельности. Впрочем, временами бывают и исключения. Некоторые, особенно злобные и могущественные твари, могут поднять уровень страха региона сразу на несколько пунктов. Подобный скачок, как правило, является следствием совершенного темного ритуала. Несмотря на то, что подобные случаи крайне редки, они представляют невероятную угрозу для человечества, вследствие чего их требуется предотвращать любой ценой.

В том случае, если зло дремлет или терпит поражение, уровень страха падает на один пункт за два месяца.

ЗЕМЛЯ

Страху подвержены не только люди, но и холмы и деревья. Каньон, с Уровнем Страха 1, является более темным местом и мрачным местом даже в середине дня, чем подобная расселина с Уровнем Страха 0.

При Уровне Страха 2, скалистые формирования становятся более острыми, а их формы оказываются более резкими.

При Уровне Страха 3, стены каньона кажутся нависающими, а тени, отбрасываемые ландшафтом, могут казаться мерцающими илидвигающимися.

При Уровне Страха 4, в обычных тенях можно увидеть формы каких-то темных существ, прячущихся от дневного света, а кактусы становятся похожи на кровожадных отвратительных тварей, вооруженных когтями, а не колючками.

Уровень Страха 5, делает атмосферу локации угнетающей. Флора и фауна территории начинает умирать, сохнуть и принимать странные, неестественные формы. На поверхности почвы растут перевитые друг с другом сорняки и чахлые кустарники.

Мертвые Земли (Уровень Страха 6) являются самым ужасным и чудовищным ландшафтом, который может увидеть человеческий глаз. Ни один человек не может усомниться в сверхъестественной природе данной территории. Искореженные деревья, произрастающие в подобном месте, выглядят, словно угрюмые скелеты, или физические воплощения пытаемых душ. Скалы напоминают угрожающие лики, а кустарники невероятно высоки, их кора

изувечена. Вода подобных регионов всегда очень темная и стоячая. Подобное место, может с легкостью расправиться с неосторожным путешественником.

ОСТОРОЖНЫЙ БАЛАНС

Рекконеры понимают, что они не могут создать тысячи отвратительных тварей, для насильственного захвата земли. Это чрезвычайно быстро подорвет их силы. Для того, чтобы гарантированно поработить человечество, чудовища медленно но верно занимаются терраформингом континента. Небольшая затрата энергии, потраченная на создание одного ужасного существа, с легкостью искупается теми ужасам, который он наводит на обитателей запугиваемого поселения. В то же время, для создания огромного количества тех же мертвецов требуется куда как больше энергии, причем последствия их активности будут чрезвычайно низки. Ходячие трупы будут довольно быстро уничтожены борцами со злом, вследствие чего твари не окажут никакого положительного эффекта на план Рекконеров.

В тоже время, бестии могут потратить огромное количество энергии в том случае, если возможный успех с легкостью компенсирует их затраты. Преподобный Гримм и Дариус Хеллшторм иногда распоряжались подобными количествами арканной эссенции, но твари всегда держат ушки на макушке, и немедленно прерывают поток энергии, в том случае, если их слугам оказывается серьезное сопротивление, способное привести к полному провалу начинания. В любом случае, терпение, страх и ужас, могут привести к более разрушительным последствиям, чем кровавый и яростный блицкриг.

Бывает и так, что чрезвычайно нахальные, и неутомимые бестии не увеличивают, а понижают уровень страха на территории. К примеру, дикий оборотень, массово пожирающий людей, довольно скоро превратиться из охотника в жалкую, преследуемую жертву, тогда как странная тварь, изредка похищающая молоденьких дев, способна нагнать ужас даже на самых упорных героев.

Стоит помнить, что не полное знание, является самым большим страхом из всех известных человечеству. Вот почему практически никто не знает, откуда черпают свою энергию твари, создаваемые Рекконерами и их злыми слугами. В действительности только Равен, преподобный Гримм, Стоун и несколько других, могущественных личностей догадываются о природе своих темных повелителей. Тот же доктор Хеллшторм не ведает о Рекконерах и почитает все происходящее с ним, за отдельные проявления психической болезни.

Рекконеры могут питаться любым сортом негативной энергии – яростью, подозрительностью и страданиями. Однако, страх легче всего вызвать и он может стать катализатором других отрицательных эссенций. По этой же причине, чудовищами был создана Призрачная скала, вещество, благодаря которому продолжается война Севера и Юга, вспыхнули Битвы на Железнодорожных путях и начались непрекращающиеся акты насилия, и нападений по всем пограничным территориям. Таким образом, энергия потраченная на создание минерала, сторицей вернулась в породившем его чудовищам.

СТРАХ КАК ОРУЖИЕ

Битва со злом на его родной территории, всегда не легко дело. В таких местах, даже воздух, вдыхаемый человеком, несет в себе эссенции ужаса и смерти. Гротескные и ужасные признаки зла, расположенные в таких местах, создают унылую и давящую атмосферу, которая невозможна на безбрежных пространствах высоких равнин.

Территории, на которых Уровень Страха больше 1, накладывают штраф на спасбросок воли (то есть из базового значения спасброска вычитается показатель уровня страха). Все локации, описанные в следующей главе, имеют собственный показатель страха, который должен учитывать маршал.

В отличие от стандартных фэнтези игр, персонажи Deadlands с удивлением воспринимают мистические или арканские проявления реального мира. Даже бывалые ветераны Гражданской Войны могут дать деру, заведя мертвеца, пробивающего себе путь из-под земных покровов Бут Хилла.

Маршал должен помнить о том, что игроки должны совершать проверку на страх, впервые встретившись с ужасным, неестественным существом. Данные броски полностью зависят от воли и чувства меры маршала, вследствие чего ими не следует злоупотреблять. То есть, ловля шакалопа не может стать причиной страшного ужаса, тогда как случайная встреча с судьей висельником, может запросто вогнать персонажа в состояние паники. Естественно, что множественные встречи с одним и тем же типом монстров, значительно снижают планку напряженности. Если герои очищают от зомби древний склеп, бросок на ужас они вынуждены делать всего один раз – при столкновении с первым монстром. Однако, если твари неожиданно атакуют персонажей из стен, или напрыгнут на них с потолка, то может понадобиться и второй бросок.

ПОВЕСТВОВАНИЕ ИСТОРИИ

Герои Мертвых Земель, сражаются с рекконерами и их темными слугами каждый момент своего существования. Несмотря на то, что изгнание ужасного призрака, обитающего в угрюмой лесной глуши Миссури, не способно стать событием, изменившим лицо мира, есть вероятность того, что местные жители узнают об этом, уровень страха территории понизится, и рекконеры потеряют часть своего могущества. Уменьшение мертвых территорий, со временем может привести к исчезновению проклятых пространств и свертыванию ужасного плана потусторонних существ. Впрочем, стоит помнить, что общий уровень страха региона не понизится в том случае, если, никто кроме героев не сможет узнать об их победах. Таким образом, повествование истории о своих приключениях, является самым могущественным оружием персонажей.

Из всего вышеуказанного можно сделать вывод о том, что любое приключение в мире Мертвых Земель, действительно важно, несмотря на то, что оно может казаться не таким уж и значительным. Стоит помнить, что любой кусочек энергии, отбитый у рекконеров, может серьезно ослабить их друзей и последователей. Таким образом, группу героев не нужно принуждать к глобальному спасению мира, ибо они сами работают на победу, даже не осознавая этого.

РОССКАЗНИ О ПОДВИГАХ

Вскоре после того, как герои победили силы зла (обычно это случается ближе к концу приключения), один из персонажей должен рассказать новую историю.

Конечно, харизматичные персонажи являются первыми кандидатами на эту должность. Однако, повествование может быть придумано всяким желающим героем. История должна быть рассказана группе или общине людей, наиболее подверженных побежденному злу. Большие церкви, в которых можно собрать много народу, или местные газеты, также являются отличными способами передачи новостей о свершившихся событиях.

В завершении своего рассказа, персонаж должен совершить бросок на умение Повествование Историй, против DC=20 + уровень страха, характерный для местности. В случае успешного броска, уровень страха региона немедленно снижается на единицу. Если же истории не убедила людей, персонаж может больше не пытаться уверить несчастных в том, что бояться более нечего. Конечно, повторные рассказы и убеждения, смогут дать надежду отдельным людям, но не понизят общий уровень страха территории, который будет регрессировать (или прогрессировать) самостоятельно. Если в регион проникнут новые чудища, и герои опять смогут их победить, то рассказчик может попытаться убедить обитателей территории еще один раз, перед тем, как слухи о появлении тварей, еще больше запугают народ.

Повествование историй связано с определенным риском. В том случае, если при проверке одноименного умения, рассказчик выбрасывает 1-цу, слушатели пропускают мимо ушей все героические события рассказа, и становятся одержимы мыслью о том, что рядом с их домами, обитают какие-то мерзкие твари. Несмотря на то, что жители не будут проявлять прилюдно свои страхи, они никогда не возьмутся за вилы и лопаты для того, чтобы помочь героям в битве. Массовая истерия может запросто повысить уровень страха территории на 1 пункт, вследствие чего Оперативники Агентства и Техасские рейнджеры, настаивают на том, что лучше просто молчать о свершившихся событиях (и ждать когда уровень ужаса снизится естественным путем), нежели ввергнуть целый регион в тотальную, и абсолютно неуправляемую панику. Вообще, герои должны помнить, что неудачное повествование историй, может нанести больше вреда, чем пользы, и тем самым приблизить победу Рекконеров.

РЕККОНЕРЫ НАНОСЯТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

Баланс, является наиболее значимым приоритетом для ужасных правителей Охотничьей земли. Смерть нескольких их подопечных не беспокоит их, и даже, скорее всего, не привлечет их внимания. Однако, герои растут и скоро их поступки станут более заметны. В этот самый момент Рекконеры и начнут свою кампанию возмездия.

Стоит заметить, что Рекконеры, обычно подчиняются неким правилам глобальной вселенской игры, которые временами настолько мешают им, что твари пытаются их преодолеть. Одним из самых важных ограничений, является запрет наложенный на прямое убийство человека. Кроме того, Рекконеры не могут преодолеть запрет недомолвками, и прямо намекать своим миньонам на то, что надо разобраться с теми, кто делает добро.

С другой стороны, ужасные твари могут натравить на персонажей стадо дьявольских быков (известных как Лос Дьябло) и четырех гуманоидных последователей – Равена (инициатора всей заварушки), Доктора Дариуса Хеллшторма, Иезекию Грима и загадочного убийцу по имени Стоун. О последнем мы поговорим несколько позже. В любом случае, отправка Лос

Диабло, является первым средством уничтожения потенциально опасных героев.

ЛОС ДИАБЛО

Когда первый из игровых персонажей достигает 10-го уровня, мастер должен решить, привлекла ли деятельность героев ужасное внимание Рекконеров. Важно помнить, что группа брутальных стрелков, охотящихся за деньгами, вряд ли привлечет внимание столь могущественных существ. Скорее всего, чудища начнут атаку на тех, кто уверенно борется с силами зла, и постоянно снижает Уровень Страх на территориях.

В случае необходимости, темная орда ужасных тварей покидает незримые пределы ада и отправляется на страшную охоту.

В первую ночь охоты, ужасные быки выходят на след героев, вследствие чего персонажи слышат странное отдаленное гromыхание, подобное передвижению большого стада. Звук вызывает бросок на страх против DC=10. На следующую ночь гromыхание становится громче, и сложность означенного броска повышается до 15. В третьи сутки звук не умолкает, но сложность броска повышается до 20.

Важно помнить, что испугавшиеся персонажи страдают от кумулятивных штрафов от ужаса в момент окончательного прибытия чудовищ. В полночь четвертной ночи адские твари появляются во главе призрачного «Дьявольского стада» состоящего из быков и стенающих душ. В том случае, если ночной порой, герои оказываются внутри закрытого помещения, лос диабло пробиваются внутрь, ломая стены, двери и круша окна. На каждого персонажа десятого уровня, приходится по одному демоническому быку, который может повредить только свою жертву, и получить раны от нее же. Если в группе персонажей находится NPC, маршал должен лично принять решение об их судьбе.

Все игровые персонажи, находящиеся на расстоянии 100 ярдов от места стычки, как правило, топчутся Дьявольским стадом, и теряют 1d4 пунктов жизни в оборот, пока главный Лос Диабло не будет повержен. Персонажи, погибшие от воздействия призраков или затоптанные призрачным стадом, умирают и немедленно присоединяются к гону в качестве заблудших душ.

Героев, погибших в результате прямой конфронтации с чудовищем, ожидает схожая судьба. Их души устремляются в Охотничью Землю и преобразуются в новых Адских Быков. Таким образом, раньше или позже, они нанесут удар по другим героям.

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

Стоит сказать пару слов относительно чудовищ, обитающих на Таинственном Западе. Большинство из них было выдуманно Рекконерами в своих страшных снах, тогда как остальные добровольно присоединились к армии ужаса, откликнувшись на призыв своих темных желаний. Как правило, последний вид противников, гораздо опаснее своих неестественных монстроподобных коллег. Подобными отвратительными тварями, к примеру, являются люди, отринувшие от себя все человеческое и добровольно присоединившиеся к силам тьмы. На последующих страницах мы обратим самое пристальное внимание на человеческих последователей Рекконеров.

ЧЕРНЫЕ МАГИ

Черные маги – это злые колдуны, чернокнижники и культисты темных и запретных богов. Несмотря на то, что религиозные верования этих людей различны, они черпают свою силу, прямо из хищных когтей рекконеров. К примеру, когда вудуисты вершат свои религиозные ритуалы и получают ответ от высших сил – они напрямую общаются с жуткими пленниками Охотничьей Земли.

Несмотря на различия в верованиях, черные маги, обладают большим доступом к могуществу Охотничьей земли, чем обыкновенные картежники. Именно по этой причине, маршал может даровать им любые известные ему заклинания.

Как и арканские герои, черные колдуны имеют свои собственные пункты магии, и используют умения Черная Магия (умение подобное Ритуалу, Картометанию или Вере), для инициации колдовских эффектов. Несмотря на то, что черная магия – умение, зависящее от интеллекта, мастер может изменить зависимость, привязав ее к истории или мастерству отдельного чернокнижника. Таким образом, Черная Магия Темного шамана базируется на Мудрости, что характерно для Лост Анджеловских культистов Гримма.

Несмотря на то, что черный маг, является вне-игровым классом, он может получить доступ к любым заклинаниям, найденным в многочисленных приложениях по системе D20. Несмотря на то, что подобная магия довольно отлична от стандартных описаний волшебства, ее функции остаются неизменными. Таким образом, несмотря на то, что *Fireball* запрещен для инициации игровыми персонажами, мерзкие ведьмы Блэк Ривер знают его под именем *Ball O'Doom*. Несмотря на то, что ведьминское заклинание функционирует как обычный шар огня, его физическим проявлением является зеленый шар арканной энергии, срывающийся с рук заклинателя. В то же время, маршал может изменить арканские эффекты любых заклинаний, для того, чтобы они соответствовали духу Таинственного запада. К примеру, обычное заклинание *barkskin*, при инициации его шаманом, может проявиться в виде защиты из тысяч жуков ползающих по телу заклинателя. Длительность заклинания, как правило, не оказывает такого влияния как его эффекты, или внешний вид, вследствие чего, маршал может оставить данный показатель без всяких изменений. Черные колдуны, как правило, носят такую одежду и волшебные атрибуты, которые не противоречат общей тональности Мертвых Земель

HD: d6/за уровень.

Классовые умения: Умения черных магов, отталкиваются от их необычной истории жизни. По этой причине, классовыми умениями являются:

Алхимия (Int), Черная магия (Int или Wis), Концентрация (Con), Ремесло (Int), Знание (Оккультное) (Int), Профессия (Wis), Основы магии / *Spellcraft* (Int).

Очки умений на первом уровне: (4+ Мод. Int)*4

Очки умений на каждом следующем уровне: 4+Мод. Int

Особенности: Следующие особенности соответствуют NPC-классу Черный Маг.

- Использование оружия и брони. Черные колдуны умело используют простое и огнестрельное оружие. Некоторые колдуны умеют пользоваться боевым оружием (например, отдельные культисты с легкостью орудуют мечами). Черные маги не могут одевать броню.

- Черная магия. Черные маги не получают бонусы от своих высоких характеристик.
- Критический промах. Если при инициации магического эффекта, колдун совершает бросок на проверку умения и выкидывает 1-цу, он сердит свое божество и страдает от 2d6 пунктов урона. Маг, выкинувший при инициации 20, иницирует заклинание на три уровня выше своего текущего уровня, что накладывает эффект не только на колдовство, но и на спасброски противника.

Черный маг					
Уровень	Бонус Атаки	Стойкость	Рефлекс	Воля	Специальное
1	+1	+2	+0	+1	
2	+2	+3	+0	+2	
3	+3	+3	+1	+2	
4	+3	+4	+1	+2	
5	+4	+4	+1	+3	
6	+5	+5	+2	+3	
7	+6	+5	+2	+4	
8	+6/+1	+6	+2	+4	
9	+7/+1	+6	+3	+4	
10	+8/+2	+7	+3	+5	
11	+9/+3	+7	+3	+5	
12	+9/+4	+8	+4	+6	
13	+10/+4	+8	+4	+6	
14	+11/+5	+9	+4	+6	
15	+12/+6/+1	+9	+5	+7	
16	+12/+7/+2	+10	+5	+7	
17	+13/+7/+2	+10	+5	+8	
18	+14/+8/+3	+11	+6	+8	
19	+15/+9/+4	+11	+6	+8	
20	+15/+10/+5	+12	+6	+9	

КЛАССЫ NPC

Стандартные классы NPC, описанные в *Настольной Книге Мастера*, могут быть с успехом применены и в *Мертвых Землях D20*. Далее я приведу небольшой обзор, в котором укажу какие типы персонажей Таинственного Запада могут относиться к каждому из предложенных классов. В то же время, мастер сам должен создать игровой лист персонажа, написать ему умения, фиты и выбрать экипировку. К примеру, мастер может взять за основу стандартного индейского воина, и обеспечить его фитами Выслеживания и Фокусировка на оружии (Томагавк).

Аристократ: Политик, Банкир, Промышленник.

Обыватель: Парикмахер, Торговец, Фермер, Держатель салуна.

Эксперт: Кузнец, Ювелир, Писатель, Фотограф, Журналист, Юрист.

Воин: Стрелок, Индейский храбрец, Владелец ранчо на пограничных территориях, Следопыт, Отморозок, Солдат. Заметьте, что не все индейцы

следуют старому пути. Некоторые из них с легкостью используют огнестрельное оружие.

ДРУГИЕ NPC

NPC, имеющие классы стрелков и картежников, собираются стандартным образом. При этом, мастер может даровать своим магам любые заклинания найденные в приложениях по системе D20. Ограничения на магию диктуются лишь игровым балансом и той особенностью, что стычки с последователями рекконеров не должны быть чрезвычайно простыми. Впрочем, только маршал может решить, какие магические эффекты должны остаться в его кампании, а каким лучше исчезнуть из нее навсегда.

Стоит отметить, что NPC стрелки должны быть собраны таким образом, чтобы стать реальными противниками, особенно на дуэли. Эти прирожденные убийцы по умолчанию получают фиты Выстрел в упор, Повторный выстрел, Фокусировка на оружии и Специализация в оружии.

NPC Благословенные не могут быть злодеями. Естественно, что злые культисты, подобные Ангелам, обитающим в Лост Анджелесе, хотят выглядеть как праведники, но на самом деле, они являются черными магами. Благословенные должны полагаться на милость своего божества, вследствие чего им дозволено накладывать заклинание *atonement* на падших персонажей и лечить последователей без особого разрешения свыше. Маршал должен помнить, что благословенный NPC не может инициировать заклинания *Raise Dead* и *Ressurect*. Если партия захочет вернуть своего товарища из мертвых таким образом, чтобы он не стал проклятым, искатели приключений должны будут предпринять некий эпический поход, результатом которого станет приобретение одноразового артефакта, способного восстановить жизнь павшего персонажа. Вообще же, возвращение из мира мертвых (не в облике проклятого) характерно для стандартных фэнтези миров, и практически невозможно в сеттинге Мертвые Земли.

Индийские племена возглавляются могучим персонажем класса храбрец и поддерживающим его шаманом. Основу индейских боевых отрядов составляют низкоуровневые воины – храбрецы.

ВРЕДИТЕЛИ И ЖИВОТНЫЕ

Обычные животные Мертвых земель, описаны в первом приложении к *Справочнику Монстров*. При этом, статистка мустангов, обитающих на диком западе, может быть найдена в главе Лошадь, Легкая. Очень редкие в этих местах большие и сильные лошади описаны в разделе Легкая Боевая Лошадь. Эти трудолюбивые существа, стоят, по крайней мере, в пять раз больше обычного коня.

Статистка местных буйволов, может быть найдена на 194 странице книги, в разделе Бизон.

ЧУДОВИЩА

Следующие главы содержат описания существ, характерных для бескрайних пределов Таинственного Запада. Особо ужасный выводок тварей, также находится на страницах приложения *Ужасы Таинственного Запада*.

Маршал может использовать в своем приключении монстров из других книг, базирующихся на системе D20. Однако, важно помнить, что твари Мертвых Земель должны быть по настоящему страшными, а реальный ужас возникает только тогда, когда есть некий элемент неизвестности. Таким образом, если вы решите натравить на героев стаю гоблинов, то опишите их не как «гоблинов», а как «небольших, зеленых людей, вооруженных копьями». Подобные описания особенно выиграют от использования в них деталей американского фольклора. Естественно, что игроки будут думать, что гоблины всего лишь прислужники орков или огров, однако, существует множество историй, в которых гоблины приходят к людям только за тем, чтобы похищать у них грудных детей. Подобная завязка гораздо более страшна, чем банальное столкновение с группой маленьких, питающих и технологически отсталых пигмеев.

СОКРОВИЩА

Какая ролевая игра может обойтись без сокровищ? Конечно, монстры Таинственного Запада не носят на своих спинах мешки, наполненные золотом, однако, в их логовах могут быть богатенькие трупы искателей приключений. Сокровища этих неудачников только и ждут того момента, когда их присвоит себе группа могучих искателей приключений.

Нижеследующая таблица необходима маршалу для того, чтобы он быстро придумал те сокровища, что спрятали ужасные бестии пустошей. При этом интеллектуальные создания, могут нести некоторые предметы в своих руках или даже на себе. Используйте таблицу *Переносимые сокровища*, определив результат броском кубика на каждого павшего оппонента. Появление обычных предметов, таких как спички и боеприпасы, полностью зависит от воли маршала. Для того, чтобы определить размер найденных сокровищ, бросьте 1d100 и определите результат по приведенной ниже таблице.

В том случае, если убитые существа обитали в пещере, определите результат по таблице *Сокровища логова*. При этом, за CR принимается величина, равная максимальному уровню существа, проживающего в норе. К примеру, если герой смог расправиться с группой бандитов под руководством стрелка 10-го уровня, персонаж должен бросать кубики на строку озаглавленную значениями 7-10. Подобный же бросок должен производиться и в том случае, если персонаж забрался в логово стенолазов (HD 10).

Обирая мертвых людей, персонаж должен чрезвычайно осторожно проводить подобную процедуру. Возможно, что товарищи мертвеца или его сообщники только и ждут того момента, когда убийца склонится над своей жертвой. Бывает, что увод лошади или изъятие какого-либо ценного предмета при свидетелях, может стать причиной для последующего судебного процесса.

Переносимые сокровища		
Уровень	Динеро	Другие сокровища
1-3	\$1d10	5%
4-6	\$1d10x10	10%
7-10	\$1d20x10	25%

11-15	\$1d4x100	50%
16-20	\$1d10x100	75%

Сокровища логова		
Уровень	Динеро	Другие сокровища
1-3	\$1d6	5%
4-6	\$1d10x10	10%
7-10	\$1d10x100	20%
11-15	\$2d10x100	40%
16-20	\$2d10x500	50%

Другие сокровища

D20	Результат
1-2	Наличность. Мешок полный денег \$1d20x100
3	Чертеж. Схема, отображающая функциональные элементы какого-либо технического безумного устройства. Используя указанные заметки, безумные ученые могут приступить к конструированию машины, пропустив этап черчения.
4-5	Уникальный механизм. В том случае, если вещь найдена не в логове, а в карманах мертвеца, механизм должен быть маленьким и, возможно, сломанным. Для восстановления требуется бросок на фундаментальное мышление против DC=15. В том случае, если предмет найден в логове, устройство может быть значительно больше.
6-9	Редкое оружие. Павший противник носил с собой редкое оружие. Например Кольт Бантлин, Ле Мат или револьверный шотган. Как правило, подобное оружие оказывается найденным без патронов и требует некоторой починки.
10-14	Мастерское оружие. Хотя это оружие и не имеет магических бонусов, стрелок получает +1 к броскам атаки.
15-16	Произведение искусства. Ценное произведение искусства (например, карманные часы, картина или ювелирные украшения) общей стоимостью \$1d10x200.
17-18	Секрет. Бумаги мертвеца проливают свет на один из страшных секретов Мертвых земель. Например, подобные бумаги могут указать на работодателя мертвеца, на одну из железнодорожных кампаний и даже на религиозный Культ Лост Анджелеса. В любом случае, секрет может указать героям на тех злодеев, с которыми им предстоит столкнуться в будущем.
19-20	Реликвия. Магический артефакт или весьма необычный предмет (мастер должен посмотреть 11-ую главу данной книги или придумать что-либо свое). Важно отметить, что большинство предметов из других приложений по D20, может быть импортировано в Мертвые Земли. В том случае, если бывший владелец вещи носил ее при себе, то, скорее всего, он просто не знал об ее истинной стоимости.

ЧАСТЬ 9: СЕКРЕТЫ ТАИНСТВЕННОГО ЗАПАДА

История Таинственного Запада была аналогична реальному миру до наступления 1863 года. То есть до той поры, пока мир не погрузился во власть ужаса после пробуждения Рекконеров. С другой стороны, что тогда, что теперь, Таинственный запад никогда не был легким для жизни местом.

Данная глава может сообщить мастеру множество уникальных деталей касающихся истории Запада и биографий важных персонажей. Кроме того, последующие абзацы текста содержат в себе информацию об основных локациях, в которых могут развиваться события игровой кампании. Прежде чем начать приключение, мастер должен внимательно прочитать описываемый раздел и определиться относительно точки старта игры. Если вы хотите получить дополнительную информацию по отдельным частям страны, вам следует обратиться к региональным приложениям по вселенной *Мертвых Земель*. У нас существует несколько книг, описывающих самые загадочные регионы Таинственного запада. На страницах этих изданий можно найти новые жуткие локации, таинственные реликвии, а также описание зловещих противников и темных культов. Кроме того, вы можете посетить сайт www.peginc.com, для того, чтобы получить дополнительную информацию о сеттинге Мертвые Земли D20 (новый материал по русской версии сеттинга, ищите здесь www.graycardinal.narod.ru или здесь www.deadlands.by.ru – прим.перев.). Маршал должен помнить, что дополнительные материалы содержат в себе информацию, которая была пропущена на страницах основной книги правил, из-за банальной нехватки места.

ВОЙНА

Думаю, что изучение истории Мертвых Земель следует начать с описания Гражданской войны между Севером и Югом.

После кровавой бойни при Геттисберге, результатом которой стало воскрешение огромной армии живых мертвецов, генералы враждующих сторон отвели свои войска на заранее заготовленные позиции, для того чтобы подсчитать потери и обдумать план дальнейших действий. Во время следующего столкновения (произошедшего между Союзной Потомакской Армией и Конфедеративной Армией северной Вирджинии) ужасные события повторились вновь. К ужасу полководцев, убитые в сражении мертвецы продолжали вставать из свежих могил.

Для того, чтобы разобраться с необыкновенным кошмаром, правительство севера отправило на расследование паранормального явления целый отдел службы Пинкертон (позже из него было сформировано Агентство) а правительство юга выделило для тех же самых целей группу Техасских рейнджеров. Несколько битв спустя, загадка была разгадана.

Исследователи ужаса смогли понять, что кровавый хаос битвы, каким-то образом приводит к воскрешению убитых людей. Кроме того, агенты выяснили, что чем больше людей знают о мертвецах, тем больше распространяется паника среди солдат. Чем больше паникуют рядовые, тем больше мертвецов покидают пределы своих деревянных домов и пробивают себе путь на свободу. Для

защиты страны от орд живых мертвецов, правительства Севера и Юга практически одновременно прекратили войну. Солдат, участвовавших в боях, и видевших жуткие паранормальные явления, руководство страны объявило жертвами галлюцинаций, вызванных военными ужасами, или банальными сумасшедшими.

Обезопасив себя от неприятельского вторжения, руководители американских государств начали проводить активную кампанию по поиску причины сверхъестественной активности. В то же самое время, войну было решено прекратить до тех пор, пока агенты не смогут перебить всех выживших тварей. Забавно, что сторонних людей, сумевших победить монстров в открытом бою, агенты, как правило, переманивали на свою сторону.

Впрочем, несмотря на все старания специальных правительственных служб, рекконеры вовсе не думали сдаваться. Наоборот, они только начали свою зловещую деятельность...

ВЕЛИКАЯ ВСТРЯСКА

Тихоокеанское побережье Америки приобрело известные нам формы в результате титанического землетрясения, свершившегося семь миллионов лет назад. Древние люди, некогда жившие на этих территориях, постоянно молились великим духам земли, для того, чтобы уберечь себя от повторного гнева природы. Духи откликнулись на призыв, и соглашение между расами было запечатлено в образе гигантских наскальных рисунков, прерывистой линией протянувшихся по горам западного побережья. Тысячи лет спустя, потомки древних людей (коренные обитатели Америки), забыли о предназначении изображений, и перестали ухаживать за ними. Однако, рекконеры напомнили Равену об изначальном предназначении наскальной живописи. В 1868 году Н.Э. отвратительный шаман явился к древним горам и разрушил огромное количество изображений. Воспользовавшись мощью своей магической силы, Равен инициировал начальные толчки землетрясения. Духи земли, взбешенные разрушением основ великого договора, откликнулись на встряску шамана самым ужасным землетрясением, которое когда-либо происходило в человеческой истории.

Несколько мгновений спустя, большая часть Северной Калифорнии провалилась под воду, и над поверхностью бушующего океана поднялись изуродованный лабиринт столовых гор. Катастрофа оборвала жизнь нескольких тысяч людей, но Рекконеры стремились не к этому. На самом деле, они хотели продемонстрировать миру новый необычный минерал, который был вскорости найден некоторыми уцелевшими счастливицами. Группа жителей Сан-Диего, выживших после встряски, обнаружила, что странные темные горы, открывшиеся после разлома почвы, содержат в себе не уголь, а новую необычную субстанцию, которая горит в 100 раз жарче, дольше и сильнее, чем обычное топливо.

В начале, к рассказам о новой породе относились со скепсисом и недоверием. Однако, когда свидетельства о странном минерале участились, ученые решили, что за словами уцелевших свидетелей катастрофы, может скрываться зерно истины. Пыль от разрушений еще не успела осесть на горы Лабиринта, как в сторону Океанского побережья двинулись десятки исследователей. Обнаруженная редкая земля была названа «призрачной скалой» (такое название минерал получил потому, что во время горения тяжело стонал и испускал из

себя зловещую белесую взвесь). Первые ученые, решившие продемонстрировать миру способности нового элемента, довольно быстро получили незаслуженную славу эксцентричных чудаков. Именно тогда в газетах появились первые упоминания о «сумасшедших ученых». Несмотря на то, что кличка легко приклеилась к этим господам, новые орнитоптеры и самодвижущиеся экипажи достаточно быстро продемонстрировали миру, какие преимущества сможет получить человечество, благодаря стараниям «гениальных безумцев».

ВОЕННЫЕ МАШИНЫ

В отличие от Северян, Южане проявили повышенный интерес к новому виду топлива. Президент Джефферсон Дэвис первым предположил, что новый минерал может изменить ход затянувшейся войны. В январе 1869 года, Джефферсон заявил, что Союзный Штат Калифорния прекращает свое существование и «Великий Лабиринт» полностью переходит под опеку Конфедерации. Президент Юга планировал взять под контроль запасы Призрачной Скалы, после чего ученые Дикси должны были построить армию жутких боевых машин, перед которыми будет бессилён не только неприятель, но и весь остальной мир.

Не прошло и нескольких дней, как активные группы Техасских рейнджеров начали рыскать по стране и вербовать себе на службу тех специалистов, что уже были знакомы с необычными свойствами новой земли. Исследователи, согласившиеся сотрудничать с повстанцами, были скрытно переброшены на тайную базу в Розвелле (штат Нью-Мексико). Ученые, отвергнувшие «учтивое» приглашение агентов, были вынуждены свернуть большинство своих разработок, связанных с Призрачной скалой. Именно с этих пор, безумные ученые научились заботиться о своей свободе и безопасности не меньше, чем о своей любимой науке.

Несмотря на то, что люди Джефферсона никогда полностью не контролировали Великий Лабиринт, им удалось основать в Калифорнии несколько южных колоний, занимавшихся выработкой загадочного минерала. Добытая порода грузилась на мулов и отправлялась по «Призрачному пути» к Розвеллу.

Используя «Призрачную скалу» и силу собственного разума, Розвельские исследователи проводили многочисленные мыслимые (и даже немыслимые) эксперименты, в результаты которых были созданы прототипы первых адских устройств. Не прошло и года, как президент Джефферсон потребовал от исследователей результаты из разработок – конечные варианты конструкций или хотя бы их прототипы.

БИТВА ЗА ВАШИНГТОН

Вооружившись новым поколением боевых игрушек, Конфедераты атаковали северян в Феврале 1871 года. Силы Союза не ожидали внезапного нападения соседей и были выбиты в Пенсильванию. К счастью для воинов союза, боевые машины южан начали испытывать серьезные трудности с двигателями, и, кроме того, своевременно уменьшилась добыча Призрачной скалы. Генерал Улисс Грант - командующий Потомакской армией США, собрал оставшиеся силы в единый кулак и предпринял разрушительную контратаку на позиции

наступавших Повстанцев. Обескровленный Генерал Ли был вынужден отвести свои войска за реку, давшую имя враждебной армии.

К счастью для войск союза, армии юга были истощены тяжелой кампанией и не могли немедленно перейти в наступление. Для того, чтобы предотвратить возможную военную катастрофу, южане вновь заперли ученых в Розвелле и продолжили эксперименты над боевыми машинами будущего. Естественно, что некоторые исследователи не смогли продолжить разработки, поскольку погибли в ходе самостоятельных экспериментов, или во время продолжительных зимних боев. Трудности производства стали причиной массового дезертирства исследователей с уединенной военной базы. Убегая от рейнджеров, отдельные ученые прихватили с собой продвинутые технологические секреты. Говорят, что кости некоторых, особенно неудачливых бедолаг, до сих пор полируются угрюмым ветром пустыни, который овеивает не только бранные человеческие останки, но и бесценные технологические изобретения, выпавшие из ослабевших пальцев.

Дела Южан стали совсем плохи, когда группа Союзных солдат из отряда «Летающих бизонов» в начале 1872 года предприняла налет на Розвелл. Эти люди, ведомые офицером ветераном Джейлом Кэйли и сержантом Эймосом, умудрились украсть множество повстанческих разработок. Обезумевший от подобной дерзости Дэвис обязал военных перенести базу в таинственную подземную локацию, имеющую всего один вход. Для того, чтобы скрыть перемещение базы, южане взорвали огромное количество призрачной скалы, и заявили, что база погибла в результате таинственных экспериментов. Скептикам усердно показывали чудовищных размеров кратер.

Несмотря на то, что публика поверила в разрушение Розвелла, многочисленные обыватели упрямо считают, что у дикси есть еще одна подобная инсталляция. Естественно, новая тайная лаборатория была спрятана куда как лучше. Ты будешь смеяться, но болтуны были правы! Новая база размещалась под угрюмыми развалинами старой. Однако, путь до нее был известен лишь несколькими высокопоставленным рейнджерам, да специальному отряду пехоты, расквартированному поблизости для соблюдения охраны периметра. Ученые, которых держат на Розвелле, полностью дезинформированы и не знают, что находятся в пустыне.

ВОЗМЕЗДИЕ

Вышеописанные события указали правительству янки на технологическое отставание Севера. Грант также захотел получить могучую военную машину, работающую на Призрачной Скале, и обещающую легкие победы в Светлом Будущем. По этой причине, глаза Северного президента также устремились в сторону Великого Лабиринта.

В полном секрете от собственного народа, Грант приказал начать возведение загадочного «Форта 51» - северного аналога Розвелла, находящегося где-то на юге Невады. Пару месяцев спустя, публичные призывы Гранта привели к началу Великих Железнодорожных Войн.

ВЕЛИКИЕ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ ВОЙНЫ

Призрачная лихорадка и последующая военная активность в войне между Штатами и Повстанцами, привели к возникновению нового «малого конфликта»

известного под именем Великих Железнодорожных Войн. В глубокой и страстной речи, произнесенной перед очередным заседанием конгресса, Грант попросил у правительства разрешение на создание трансконтинентальной железной дороги. Планы по проведению подобного пути вынашивались в течение долгого времени, но война и восстание индейских племен каждый раз пускали их под откос (это не каламбур, дорогой Маршал).

На следующий день, конгресс единодушно принял Акт о Трансконтинентальной Железной дороге и установил 10-ти летнюю монополию по перевозке призрачной скалы для той кампании, которая первой построит пути до Лабиринта. В итоге, контракт был оценен в миллиарды долларов.

В то же самое время, по другую сторону границы, президент Джефферсон размышлял о том, что страна, первой построившая прямую дорогу в лабиринт, получит огромную фору в создании военных машин (я уж не упоминаю о миллионных прибылях добытых на войну), но также и обеспечит себе быстрый способ массовой переброски войск. Джефферсон достаточно быстро убедил Конфедеративный Конгресс принять его предложение и основать Железнодорожный Комитет Конфедерации.

НА СЦЕНУ ВЫХОДЯТ РАЗБОЙНИКИ

Железная гонка на запад в мгновение ока захватила воображение публики. Текущие этапы железнодорожных работ освещались в каждом свежем выпуске газет. Особо рискованные коммерсанты выигрывали и проигрывали целые состояния, спекулируя на железнодорожной бирже. Ну а вопрос, какая из корпораций достигнет требуемой долготы быстрее своего конкурента, стал игрой государственного масштаба.

В долгой гонке к Западному побережью приняло участие около дюжины железнодорожных кампаний. При этом, участники рейса отрешились от рыцарских правил честной борьбы еще на ранних этапах строительства. Эскалация напряженности возрастала, вследствие чего горячий конфликт конца 60-ых годов был практически неизбежен. Все участники гонки принялись рекрутировать на свою сторону бандитские группировки и нанимать по всей стране праздно шатающихся головорезов. Если добросовестные кампании использовали «отморозков» для защиты собственных интересов, их менее щепетильные конкуренты применяли бандитов для прямого саботажа соперников.

Таким образом, к 1870 году, на дороге остались лишь шесть самых крупных и финансово стабильных структур, прокладывающих дорогу к Великому Лабиринту.

БАЙЮ ВЕРМЕЛЛИОН

Байю Вермеллион был создан богатым торговцем из Нового Орлеана, который имел гаитянские корни и слащавую французскую фамилию. Владельца кампании звали Барон Симона Ле Лакруа, и это все, что знала о нем широкая публика. Затворническая жизнь барона, породила в массах множество диких историй. В некоторых из них говорилось о том, что Ле Лакруа занимается черной магией. Болтая о страшном колдовстве, все как-то забыли о титуле барона. Собственно говоря, никто даже не поинтересовался, откуда Ле Лакруа смог его заполучить.

На самом деле, Симона принял фамилию (и титул) благодаря последователям таинственного гаитянского культа, многие члены которого самозабвенно поклонялись духам Лоа. В действительности, барон является главой и великим мастером Вуду. Его первое имя - Симон (или Симона), было даровано ему в тот день, когда Барон убил свою сестру в результате таинственного и зловещего ритуала (данная история детально описана в приложении *Река Крови*).

Короче говоря, свою железную дорогу Ле Лакруа строит вовсе не для того, чтобы победить оппонентов. Наоборот, он ведет свои пути к Лост Анджелесу потому что этот путь ему указало незримое темное божество. Истинным желанием Симона является вовсе не гигантский денежный приз, а власть и ужас, простирающийся на всем протяжении железнодорожного пути.

Когда железная дорога барона углубляется в дикие регионы страны, Ле Лакруа позволяют своим хунганам (священникам культа Вуду), поднимать из земли мертвецов и использовать их в строительных работах. Случайные свидетели, взглянувшие ненароком на подобную активность, частенько погибают от внезапного удара мотыги, и вскоре поднимаются из могилы для непосредственной помощи в строительных работах.

Передвижение Байю Вермеллион чрезвычайно замедлилось после того, как стальные пути подошли к Тумбстоуну (штат Аризона). Местные племена апачей, видевшие жуткую активность мертвецов на железнодорожных путях кампании, ненавидят Б.В. и хунганов. Индейцы убивают мерзких богохульников при всякой удобной возможности, захватывая в плен особо ценных культистов и значимых наемников. Таким образом, для восполнения постоянных потерь, барону приходится непрестанно формировать новые команды охранников и работников на всем протяжении железнодорожной линии. Интересно, что загадочные охранники Б.В. – существа со стеклянными глазами – не являются обычными волшебниками. Это истинные чудовища, убийство которых сопряжено с многочисленными опасностями.

БЛЭК РИВЕР

Железная дорога Блэк Ривер была запущена Майлсом Девлином – как не крути, безжалостным негодяем. В 1867 году Центральная Дорога Теннесси прижала кампанию Девлина и потребовала от Майлса продажи контрольного пакета акций и всех текущих активов. Когда простые убеждения не сработали, конкуренты вогнали в башку Девлина пулю. К несчастью для себя, они не учли управленческих способности Мины – жены покойного Майлса. Когда леди Девлин взялась за наследование кампании, все убеждали ее избавиться от хлопотного имущества. Однако, доброжелателей постигло скорое разочарование. В следующие несколько месяцев Мина сумела показать, что ее темная красота гораздо важнее и значительнее всей предшествующей деятельности мужа. Некоторые говорят, что Девлин ответила насилием на насилие. Однако, на самом деле, она всегда была злобной соблазнительницей, способной на любой поступок, выгодный для скорейшего достижения собственных темных целей. Можно сказать, что она, как и Майлз, была выплавлена из обжигающего пламени ада, а месть ее сопровождалась целыми потоками крови. Прошло не столь уж и много времени, как все управляющие Центральной Дороги (а также и члены их семей) отправились от Теннессийского вокзала на постоянное проживание в Пекло.

Для Мины Девлин, строительство железной дороги к Великому лабиринту ни цель, а всего лишь средство доказать всему миру, что женщина может быть точно таким же мегаломаньяком, как и мужчина. На самом деле, вдова менее всего заинтересована в установлении прочной связи между восточным и западным побережьем. Для того чтобы ускорить процесс прокладки путей, Мина частенько занимается темной стороной ведьмовства. Возможно, что она является одним из самых могущественных колдунов Таинственного Запада.

Сейчас линии Блэк Ривер проходят через спорные земли. Поскольку Мина предпочитает честной игре насилие, соблазнение и запугивание, она никогда не платит окрестным городам за право прокладки рельс по их территории. Возможно, что энфорсеры Мины не так сильны и могучи, как охранники конкурентных линий (я говорю о железных машинах Васатча, жутких хунганах Б.В. или великолепных наемниках Дикси Рэйлс). Однако, они с готовностью жертвуют собственными жизнями за дело своей хозяйки. Возможно, проблема заключается в том, что женщины управляющие платят за труд гораздо больше, чем мужчины аналогичной профессии. Подобный подход к делу привлек на сторону Мины огромное количество вдов, оставшихся без опоры после окончания горячего периода Гражданской войны.

Самые ужасные налетчики Блэк Ривер известны под именем «Ведьмы Вичиты». Отражая истинную суть своего наименования, Ведьмы следуют за Миной по тропе арканного зла. Прекрасными и смертоносными ведьмами руководит мексиканская красавица (и редкостная любительница хлыстов) по имени Виолета Эсперанца. Виолета и ее ведьмы управляются с оружием не хуже умелых стрелков мужского пола, и могут наповал застрелить человека с расстояния в 50 футов!

ДИКСИ РЭЙЛС

Одним из владельцев Дикси Рэйлс является генерал конфедерации Роберт Э. Ли. Он удерживает контрольный пакет акций на пару со своим племянником Фитцхью Ли. Подобно Джошуа Чамберлену из Юнион Блю, знаменитый генерал желает выиграть гонку на запад для укрепления политических и военных позиций своей Родины. Ли решили строить пути рядом с границей, дабы обеспечить быструю переброску войск в точку возможного конфликта с Севером. Старший и младший Ли посвящены во многие тайны Конфедерации, вследствие чего их пути являются испытательным полигоном для многочисленных машин будущего. Некоторые из этих паровых прототипов могут на равных соперничать с безумными стальными конструкциями Дариуса Хеллшторма. Кроме того, не так давно стало известно, что на путях Дикси Рейлс стоят несколько секретных устройств, неизвестной природы и назначения.

Дикси Рэйлс делает деньги на перевозках внутри Южных Штатов. Она может одержать победу в гонке, если Фитцхью окажется умелым администратором и не подведет своего дядю. В то же самое время, жуткие машины племянника непременно бы замедлили движение по дороге, если бы не активное вмешательство мудрого дяди. Впрочем, несмотря на все трудности, пути Дикси Рэйлс до сих пор работают с полной отдачей.

АЙРОН ДРАГОН

Возможно, что самым неприятным железнодорожным бароном является человек по имени Канг. Этот китайский магнат сумел сколотить огромное состояние, переправляя призрачную скалу из Великого Лабиринта на Восток... Дальний Восток. И эти рейсы не были редкими исключениями из общего транспортного потока.

Любой обитатель Лабиринта знает, насколько опасны разноцветные лодки Канга, занимающие пиратством, налетами на шахтерские городки и кражами транспортных барж. Вне всякого сомнения, Канг получает дополнительные деньги от обширной торговли опиумом, проституции и множества других грязных делишек.

Канг крайне безжалостный человек, стремящийся к наиболее эффективному выполнению поставленной перед собою цели. Кроме того, он мастер рукопашного боя и умелый волшебник. Впрочем, несмотря на удерживаемую власть, Канг понимает, что только деньги смогут воплотить его самую главную мечту в реальность. Китаец задумал не только разбогатеть, но и превратить лабиринт в самостоятельное государство, для чего ему понадобилось огромное количество звонкой монеты. Пиратство и взятки способны принести гигантскую прибыль, но настоящее богатство можно добыть лишь доставляя на Восточное побережье многочисленные составы призрачной скалы. Занимаясь строительством межконтинентальной железной дороги, Канг купил пути Старого Чикаго и Северо-Западной дороги. Приобретенные рельсы были переименованы в линию Айрон Драгон, строительство которой было направлено в сторону Лабиринта.

Известно, что Канг вступил в гонку значительно позже остальных участников соревнования. К тому времени, когда работники китайца забили первые железные костыли в неподатливую землю запада, все лучшие пути до Лабиринта были уже разобраны. По этой причине, Канг решился на абсолютно безумный поступок – он повел пути через территории индейцев Сиу.

Проблемы с коренным населением возникли только тогда, когда выяснилось, что постройка дороги вступает в противоречие со Старым путем индейцев. Локомотивы и рельсы были прямым вызовом древним устоям, который и так не имел особой поддержки в среде молодых Сиу.

Однако Кангу повезло. Он сумел избежать опасного конфликта благодаря загадочному демону, который атаковал индейское племя, живущее у Башни Дьявола (штат Вайоминг). Сиу называли тварь «пака вакансика» или «горный дьявол». Агенты Канга узнали о происшедшем и быстро сообразили, что ружья и стрелы Сиу беспомощны против мощи чудовища. Мало того, многие шаманы племени погибли, пытаясь противостоять отвратительному существу.

Пытаясь добиться расположения индейских вождей, китаец предложил индейцам свою помощь. Конечно, Канг и понятия не имел, с кем ему придется столкнуться. Однако, он был уверен, что победа останется за ним и его людьми. Доведенные до отчаяния Великие Отцы приняли помощь магната и согласились на то, что в случае победы на Вакансикой Канг сможет строить свои пути через южные территории Сиу. Пару дней спустя, китайский магнат проник в Башню Дьявола вместе с отрядом, состоящим из мастеров боевых искусств, самураев, стрелков и безумных ученых. Не прошло и часа, как в угрюмых пещерах под Башней разгорелась битва, которую никогда не забудет мир (эпизоды этого эпического столкновения описаны на следующих страницах книги, тогда как

детальное описание сражения содержится в третьей части цикла *Баиня Дьявола*).

Канг преуспел в битве с демоном, и индейцам пришлось выполнять ранее оговоренное соглашение. Сиу окончательно расплатились с Кангом в 1875 году, когда в северной части индейской страны (точнее сказать в Черных Холмах) было открыто месторождение Призрачной Скалы. Сиу дали Кангу разрешение на строительство небольшого ответвления к новому шахтерскому городу – Дзадвуду. Могущество барона росло как на дрожжах, вследствие чего, сейчас он имеет наиболее короткий путь до лабиринта и хорошие шансы на успех в затянувшейся гонке.

ЮНИОН БЛЮ

Президентом железной дороги Юнион Блю является Джошуа Лоуренс Чемберлен – известный герой битвы при Геттисберге. В момент старта гонки, Чемберлен работал в одной упряжке вместе с президентом Грантом. Понимая всю важность создания трансконтинентального железнодорожного пути, Джошуа сумел добиться от президента практически неограниченных кредитов. Юнион Блю начала прокладывать свои пути к югу от территорий Сиу. Не трудно догадаться, что очень часто федеральная дорога устремлялась вглубь спорных земель, что приводило к постоянным стычкам с повстанцами и с саботажниками из Блэк Ривер.

Наверное, маршал, ты уже догадался, что Чемберлен невероятно честный и гордый человек, сумевший завоевать доверие многих видных генералов федеральных войск. Также он заручился дружбой руководителя западного филиала Агентства, известного под именем Призрак. Благодаря многочисленным связям и знакомствам, Чемберлен довольно быстро решает все проблемы, связанные с прокладкой путей по территориям отдельных городов, и по пространствам Спорных Земель.

Рабочие Юнион Блю – лучшие специалисты своего дела, собранные со всех концов необъятных Соединенных Штатов. Вне всякого сомнения, они могут отдать собственную жизнь за своего самоотверженного руководителя. Многие из этих людей являются ветеранами Гражданской войны, и даже калеками, которые переносят свои лишения с героической выдержкой. Каждый работник Юнион Блю способен встать на защиту прокладываемого полотна и перевозимых по нему людей.

ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА ВАСАТЧ

Многие жители Таинственного Запада называют кампанию Доктора Хеллшторма не иначе, как «Железная Лошадь». Впрочем, доктор назвал свои пути в честь гор, окружающих его лабораторию в Салт-Лейк Сити (штат Юта) (Стоит отметить, что Салт-Лейк Сити имеет и другое название – Город Мрака – данное ему из-за многочисленных призрачных дымов промышленных предприятий).

Возможно, что Хеллшторм является самым известным в мире «безумным ученым». Его многочисленные усовершенствования привели к появлению, сверхскоростных поездов, орнитоптеров и автоматов.

В принципе, доктор может быстро выиграть гонку на запад, поскольку не чурается давать взятки чиновникам, используя деньги или необычные паровые

конструкции. В том случае, если права на проведение железной дороги с ходу получить невозможно, Хеллшторм прибегает к тактике запугивания. В любом случае, убийство одинокого дурака, решившего препятствовать грандиозным планам ученого, не является такой уж великой потерей для общества.

СЕДЬМОЙ ИГРОК?

В Великих Железнодорожных Войнах принимает участие еще одна индустриальная кампания. – крохотная Денвер – Пасифик. Железные пути ДП выходят из Салт-Лейк Сити и имеют локальное значение. В то же самое время, Денвер-Пасифик занимает стратегически выгодное положение и упорно препятствует продвижению одной из шести крупных железнодорожных кампаний.

Еще более интересен тот факт, что ДП принадлежит Смит и Робардсу – знаменитым ученым, которые занимаются рассылкой своих безумных изобретений по почте. Почтенными исследователям не нравится доктор Хеллшторм, идеи которого частенько пересекаются с разработками владельцев Денвер-Пасифик. Многочисленные параллельные проекты, частенько приводят к тому, что ученые начинают обвинять друг друга в промышленном шпионаже и прямых нарушениях закона. Естественно, что горное убежище Смита и Робардса достаточно хорошо охраняется и защищает своих владельцев от внезапной и преждевременной смерти.

ТЕКУЩАЯ СИТУАЦИЯ С ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫМИ ВОЙНАМИ

Железнодорожные войны перешли в активную фазу летом 76-го года. При этом хаос июльских боев на рельсах, быстро привел к кровавому побоищу, получившему наименование «Битва за Котел». Впрочем, уже в 77'ом году, печально известный Эдикт Грима начал новую фазу войны (смотрите следующие страницы данной книги).

Временное затишье оказалось благом для выживших бойцов. При этом, оно же нанесло существенные убытки железнодорожным кампаниям, поскольку многие бароны поставили все свое состояние ради того, чтобы первыми прийти к Великому Лабиринту. В настоящее время строительство трансконтинентальных дорог замедлилось настолько, что многие кампании тратят свое время и ресурсы лишь на текущее обслуживание построенных участков пути.

ВЫБОРЫ 1876 ГОДА

Одновременные выборы президента в северных и южных штатах в конце 1876 года, приковали к себе внимание широкой общественности. При этом, никому не было дело до того, как правительство отреагирует на подобную активность. Выборы и сопутствующее им Ноябрьское наступление, разрушили Статус Кво, сложившийся к этому времени в Гражданской войне между Севером и Югом.

ВЫБОРЫ В ЮЖНЫХ ШТАТАХ

Президент Конфедерации Джефферсон Б. Дэвис, правил страной с самого начала Гражданской войны (т.е с 1861 года). Выборы 1876 года изменили,

казалось бы, незыблемую ситуацию. Генерал Роберт Эдвард Ли, вышедший в отставку в 1870 году, занимался строительством железных путей на запад, когда получил приглашение в заново формируемую партию Вигов – свободную коалицию фракций, оппозиционных политике Дэвиса. Естественно, что Виги хотели встать у руля власти, сместив бывшего президента с его текущего поста. Несмотря на изначально малую известность и влияние, Виги сумели организовать мощную поддержку для старого генерала в среде инвалидов и ветеранов Гражданской войны. Однако, публичное беспокойство о здоровье старого военного (к этому времени Ли уже было под 70), уменьшили шансы генерала на избрание. Окончательную точку на выборах поставили горячие приверженцы Дэвиса, распусшившие слух о том, что Ли находится при смерти, из-за непрекращающихся (на протяжении последних шести лет), сердечных приступов.

ВЫБОРЫ В СЕВЕРНЫХ ШТАТАХ

Улисс С. Грант был тем человеком, на котором лежал долг по восстановлению былой мощи Союза. Для достижения данной цели, Грант взял на себя общее командование вооруженными силами янки. В конце 1875 года, генералы Шерман и Шеридан убедили Гранта в том, что он должен быть президентом до самого конца Гражданской войны между штатами. Вояки заметили, что если во время военных действий руководствоваться законами мирного времени, то страна развалится окончательно.

Соперником Гранта на выборах 76-го года должен был стать конгрессмен демократ Самюэль С. Тильден, губернатор Нью-Йорка. Помимо всего прочего, Тильден был инициатором движения за мир, и его речи были не популярны в среде ветеранов Севера. Во многих случаях, он даже не мог начать выступление, поскольку его слова немедленно заглушались свистом и топотом бывалых вояк, перекрикивавших приветственные вопли сторонников губернатора. Впрочем, военные достигли своей цели и не дали миротворцу занять президентское кресло.

НОЯБРЬСКОЕ НАСТУПЛЕНИЕ

Как вы уже знаете, осень 1876 года ознаменовалась кровавыми боями на всем протяжении линии Мэйсона – Диксона.

ВИРДЖИНИЯ

1-го ноября 1876 года произошли первые столкновения Ноябрьской операции. Армия союза, поддерживаемая массивными, работающими на призрачной скале, сухопутными мониторами, подошла вплотную к окопам Конфедерации. В тот же день, три новых экспериментальных Союзных бомбовоза устроили неожиданный налет на Ричмонд (столицу повстанцев). К счастью для мирных жителей города, внезапный налет чудовищных механизмов был отражен корпусом орнитоптеров быстрого реагирования. Кроме того, обитатели Ричмонда были спасены еще и благодаря тому, что Союз боялся реванша с применением газа Хлорин, недавно поставленного на вооружение Конфедерации.

Кровавые сражения наступательной операции длились до конца недели, пока избирательные комиссии подсчитывали бюллетени голосовавших избирателей. Однако, в десятых числах ноября выяснилось, что фронт Южан не был прорван, и Северяне не смогли продвинуться и на дюйм. Бессмысленные человеческие жертвы обернулись настоящим пиром для Рекконеров.

КЕНТУККИ

В начале ноября, генерал Шерман перевел своих людей через реку Огайо и вторгся на территорию Кентукки. Довольно скоро был эвакуирован, а затем и разграблен город Луисвилль. Далее генерал двинулся к Боулин Грин, оставляя за своими войсками лишь мрачную полосу разрушения и смерти. В новой кампании Шерман практиковал тот же подход, что был использован им в Джорджии десятью годами ранее.

Силы союза продвигались вперед, не встречая существенного сопротивления. Однако, их агрессивный марш был остановлен вторжением ужасных тварей, известных под именем «Черной бригады». Эти жуткие призрачные солдаты, живущие эманациями смерти и разрушения, смогли остановить натиск Шермана и спасли остатки армии Конфедератов от полного уничтожения.

Так уж получилось, что Шерман был вынужден отступить со своими людьми в северные регионы Кентукки, и перебраться через реку Индиана в конце января 1877 года.

КАНЗАС

Расквартированные в Канзасе части не были готовы к ведению боевых действий. Однако, внезапно прибывшее пополнение было той самой искрой, что повлекло за собой разрушительный взрыв. Не прошло и дня, как Северные Джейхокеры сошлись в кровавой резне с южными головорезами. Уже через неделю в штат прибыли Федеральные силы генерала Шермана. Они должны были навести порядок на спорных территориях, и желали повернуть ход боевых действий в сторону благоприятную для Союза.

В ответ на внезапное вторжение, Конфедерация отправила в штат кавалерийскую бригаду генерала Гано. Таким образом, баланс сил в Канзасе не изменился ни на цент, тогда как общее количество стволов увеличилось на порядок.

ДЕТРОЙТ

Пока северяне из всех сил пытались прорваться через линию фронта на юге, саботажники Конфедерации перешли в наступление на севере. Поскольку сторонники Юга из всех сил укрепляли свои канадские базы, Янки также начали укреплять северную границу. Англичане, наблюдавшие за усилением фортификационных сооружений, казалось, поддерживали повстанцев только лишь на словах. Каково же было удивление военных начальников союза, когда 5-го ноября 1876 года британцы перешли границу Мичигана и оккупировали Детройт. Ударными темпами, англичане укрепили свои позиции и приготовились к долговременной обороне.

ЗВУКИ ЯРОСТИ

После недели кровавых боев и столкновений пришла пора оглашать результаты выборов. Последние были весьма не утешительны. Ноябрьское наступление, должно было сместить баланс сил в пользу Союза. Однако, результатом вторжения явился интернациональный кризис с Британской Империей. В то же самое время, Грант сумел одержать серьезную победу над своим оппонентом – губернатором Тильденом.

Результаты выборов в Южных штатах также могли привести внимательного аналитика к очень интересным выводам. Прямой подсчет голосов оставлял победу за Дэвисом. Однако, сторонники Роберта Ли указывали на многочисленные следы брив, проявившиеся на бюллетенях для голосования. Они утверждали, что генерал выиграл выборы по всей территории Конфедерации, а не только на западе и в Спорных Территориях страны. Крики недовольства слышались из каждого уголка Юга, и только слова старого генерала успокоили страсти и предотвратили общенациональное восстание.

ВОСТОЧНОЕ ПОБЕРЕЖЬЕ

Далее, я обрисую текущую политическую ситуацию на Восточном побережье страны. События, разворачивающиеся на этих территориях, частенько не имеют никакого касательства к тому, что творится в горных городках Лабиринта, но они могут влиять на процессы, происходящие в Спорных Территориях. Детальное описание штатов, расположенных к востоку от Миссисипи, содержится в приложениях *Восточное Побережье - Север* и *Восточное Побережье – Юг*.

ЮГ

Джефферсон Б. Дэвис был президентом юга с 1861 года. Однако, выборы 76-го года стали для него самым настоящим испытанием на прочность. Общая непопулярность президента оказалась связана не столько с политическим положением страны, сколько с непрерывно ухудшающимся состоянием экономики. Непрерывная морская блокада Севера и частые удары по железным дорогам поставили молодое государство на грань голода. Правительство не смогло успешно решить столь серьезные проблемы, поскольку огромные суммы денег уходили на содержание современной армии и новейшие технические исследования в области паровых вооружений. Таким образом, на социальные программы выделялись сущие гроши.

Как и предполагали самые радикальные противники старого президента, результаты голосования были с легкостью подтасованы помощниками Дэвиса. Впрочем, замечая свои следы, президент не раз замечал, что многие люди не верят в правильность проведенных выборов.

Люди стали мрачно говорить о том, что не понимают президента, который раньше заботился о процветании своей страны, а теперь морит людей голодом.

СТРАШНЫЙ СЕКРЕТ ПРЕЗИДЕНТА ДЭВИСА

Дэвис совсем не тот человек, с которым Конфедерация начинала войну за собственную независимость. В действительности, на месте законного президента давным-давно сидит злобный доппельгангер, который заботится вовсе не о благополучии подопечного народа.

Весной 1871 года Дэвис предпринял поездку по Кентукки, пытаясь набрать в армию новых добровольцев и, тем самым, покрыть потери, полученные во время знаменитой битвы за Вашингтон. В одну из этих ночей президент решил совершить одинокую прогулку по окрестностям, во время которой он хотел подышать свежим горным воздухом. Дэвис не подозревал, что за его перемещениями внимательно следила злобная тварь, которая уже через 24 часа окончательно заняла его место, предварительно убив президента и пожрав его останки. Однако, самое страшное, что бестия вобрала в себя знания убитого, а также решила не отказываться от его амбиций.

Известно, что в своей истинной форме, доппельгангер мыслящее, но не очень интеллектуальное существо. В человеческом облике, бестия воспринимает сознание и желания погубленной личности, после чего претворяет их в жизнь в весьма преобразованном виде. Таким образом, доппельгангер, занявший место Дэвиса, решил продолжать войну до тех пор, пока Северу не будет нанесен максимально возможный урон.

Несмотря на неумолимые изменения в поведении президента, его политика привела к тому, что ничего не подозревавшая нация оказалась недовольна новым правительственным курсом.

Будущее Конфедерации, Дэвис — доппельгангер видит за продолжением военных действий, а также за созданием оружия массового уничтожения, образцы которого ужасают даже самых фанатичных приверженцев войны.

В любом случае, доппельгангер надеется, что фантастические образцы разрушительного оружия будущего, созданные в секретных лабораториях конфедерации, помогут ему нанести максимально возможное количество смертей и разрушений.

ГЕНЕРАЛ ЛИ

Вышедший в отставку генерал Роберт Эдвард Ли, уже давно подозревает, что с Дэвисом что-то не так. Старый «Король Землекоп» занял пост специального советника при Конфедеративном Департаменте Войны только лишь для того, чтобы не упускать президента из виду.

Недавний проигрыш генерала на выборах, явственно показал, что в Конфедеративном Белом доме творится что-то противоестественное. Однако, старый военный никак не может догадаться, что скрывается под внешне правильным обликом Дэвиса. Понимая всю опасность сложившейся ситуации, Дэвис намеренно дистанцировал себя от Ли, загрузив его максимальным количеством работ по прокладке железной дороги.

Таким образом, на данный момент времени, Генерал Ли полностью дезориентирован в сложившейся политической обстановке. Он просто не знает, что делать дальше и верит в то, что ближайшее будущее кардинально изменит устоявшийся расклад сил. При этом, генерал понимает, что разборки внутри конфедерации могут ослабить повстанцев и привести к победе Янки. В то же самое время, Ли прекрасно осознает, что политика Дэвиса неуклонно ведет нацию к гибели. Сейчас генерал занял выжидательную позицию. Он

придумывает планы возможного будущего и выжидает удобного момента, с помощью которого ему удастся изменить обстановку в стране.

СЕВЕР

Что касается выборов президента, то, в этом смысле, север оказался гораздо честнее Конфедерации. Во всяком случае, Улисс С. Грант остался президентом Федеративного Союза без всяких возражений со стороны оппозиции. Возражения и демонстрации были лишь по поводу спичей его конкурента – сенатора Тилдена, который всеми путями хотел достичь мира с повстанцами. Британское вторжение на север страны сплотило военных вокруг президента и на время охладило головы тех, кто желал немедленного прекращения боевых действий. Несмотря на тотальный провал Ноябрьского наступления, Грант обратился к конгрессу с просьбой продолжить войну с Югом, которая в этот раз может начаться на севере.

АГЕНТЫ И РЕЙНДЖЕРЫ

Сейчас ты уже знаешь достаточно о президентах, которые стали инициаторами появления тайных структур, сражающихся с силами тьмы. Под тайными структурами я, конечно же, понимают Техасских Рейнджеров и Агентство.

АГЕНТСТВО

В западных частях страны оперативники Агентства (или просто Агенты) являются элитными служащими Союза. Изначально, Агентство было частью Сыскного Бюро Пинкертона. В начале 1877 года правительство Севера разорвала контракт с гражданским агентством о чем широко сообщалось в открытой печати.

В действительности, тайный отдел Пинкертона стал полностью правительственной структурой максимального уровня секретности. Несмотря на полное изменение название и смену профессиональной ориентации, во главе Агентства до сих пор стоит ее прежний хозяин Алан Пинкертон.

НАБЛЮДЕНИЕ ЗА ТЕНЯМИ

Вдобавок к наблюдению за террористами, саботажниками и шпионами, Агентство выполняет еще одну, гораздо более важную функцию – оно ведет учет всех паранормальных явлений, имевших место на территории Соединенных Штатов Америки. Агенты никогда не засвечиваются на публике, и всегда отрицают свою принадлежность к тайной структуре.

В том случае, если на территории союза происходит какое-либо таинственное событие, «люди в черном» оказываются на месте уже через несколько часов.

СТРУКТУРА АГЕНТСТВА

Структура Агентства состоит из нескольких независимых уровней. Стандартные агенты имеют при себе специальный значок, который вынуждает любых служителей закона оказывать им любую посильную помощь (см. Закон

Линкольна от 1866-го года и модифицированный закон Гранта от 1877-го года). Маршалы Соединенных Штатов также должны оказывать поддержку агентам, и на время забывать о своей тотальной независимости.

ПРИЗРАК

В то время, как основатель Агентства - Алан Пинкертон, управляет тайной структурой на восточном побережье Штатов, западный филиал конторы находится под руководством таинственного человека, известного под именем «Призрак». Истинную личность этого персонажа знают лишь Пинкертон, Президент Грант, генералы Шерман и Шеридан, а также несколько высокопоставленных военных Союза.

В действительности, под именем «Призрак» скрывается бывший президент США Авраам Линкольн. После своей смерти в 1865 году, Линкольн возвратился в мир как Проклятый. Он и его влиятельные друзья смогли сохранить факт воскрешения президента в тайне от всей страны.

Несколько лет спустя, Линкольн захватил контроль над маниту и начал изучать открывшиеся перед ним арканские возможности. Когда контроль над демоном был установлен окончательно (февраль 1873), бывший президент принял призрачную форму и проник в здание Белого Дома.

Несмотря на то, что Грант слышал от Пинкертона о проклятых, вид призрачного президента Линкольна едва не довел его до сердечного приступа. Впрочем, после нескольких часов мирной беседы и десятка стаканов крепкого виски, Грант поздравил своего предшественника с возвращением. После того, как Улисс пришел в норму, Линкольн поведал ему план своих дальнейших действий.

Бывший президент, набравшийся умения от ближайших помощников Рекконеров, решил использовать вновь обретенные арканские силы, против мрачных властителей Охотничьей Земли.

Поскольку покойный президент был довольно хорошо известен обитателям Восточного побережья, Линкольн нацепил на голову свой знаменитый цилиндр и отправился на Запад страны. По прямому приказу президента Гранта, Пинкертон ввел Линкольна в состав западного филиала Агентства под именем Эндрю Лэйна. Северная печать всегда называла Линкольна Призраком. Эта кличка отлично подошла мертвому президенту, который выбрал ее в качестве конспиративного имени.

Успешно добравшись до западных территорий, «Призрак» начал железной рукой править местным филиалом Агенства. Будучи добрым и мягким в личном общении, Лэйн был безжалостным и беспощадным игроком на политической арене. Призрак времен Железнодорожных войн ничуть не уступал Линкольну в начале войны между Штатами.

Немого позже, Призрак перенес свои операции к известному шахтерскому городку Коморра. Суть данной деятельности была известна только Лэйну, Пинкертону и Гранту, которые консультировали бывшего президента относительно дальнейшего развития событий.

СТРАШИЛКИ

Избранные агенты Линкольна входят небольшой кружок «по интересам» известный под именем «Страшилка». Все члены этого почетного общества

весьма интеллектуальные господа и невероятно меткие стрелки (стоит отметить, что некоторые из них такие же мертвые, как и их покойный руководитель). Забавно, но некоторые конспирологи, ошибочно именуют «страшилок» Внутренним Кругом Агентства, несмотря на то, что в действительности, Линкольн управляет западным бюро по собственному разумению.

Известно, что Линкольн путешествует по стране в окружении, как минимум пяти «страшилок». Другие 15 высокоуровневых агентов находятся в других проблемных точках союза, и даже работают под прикрытием на территории Конфедеративных Штатов Америки. Маршал должен помнить, что каждого агента-Страшилку надо создавать индивидуально и изначально делать его персонажем 15-го уровня. При этом, не стоит забывать, что некоторые из описываемых персонажей обладают отдельными чертами проклятых.

АГЕНТЫ

Агенты – это, как ни парадоксально, костяк Агентства. Они выполняют рутинную, для данной структуры, работу: исследуют паранормальные явления и скрывают правду о них по мере своих «скромных» сил. Несмотря на то, что стандартные агенты подготовлены и экипированы значительно слабее Страшилок, их умения вполне достаточны для того, чтобы разобраться с большинством сверхъестественных угроз.

Типичный Агент

Стрелок 5 / Агент 1, CR 5, Среднего роста, Человек, HD 5d8+1d6, Hp 33, Int +6, Spd 30 ft, AC 12 (+2 Dex), Atk +7 (Пистолет Гатлинга), AL LN, SV, Спасброски Стойкость +5, Рефл. +7, Воля +4, STR 13, DEX 14, CON 14, INT 12, WIS 12, CHA 12

Умения и фиты: Блеф +3, Дипломатия +3, Маскировка +4, Сбор информации +4, Лечение +3, Прятанье +4, Запугивание +3, Знание (Арканное) +3, Знание (Закон) +4, Тонкий слух +5, Бесшумное передвижение +4, Верховая езда +3, Поиск +5, Чувство мотиваций +3, Обнаружение +5, Автоматическое и огнестрельное оружие, Улучшенная инициатива, Молниеносный рефлекс +3, Выстрел в упор, Молниеносное выхватывание оружия, Повторный выстрел, Простое оружие.

Экипировка: Пистолет гатлинга, Набор для маскировки, Значок Агентства.

Описание: Вышеописанная статистика приведена для стандартного оперативника. Естественно, что экипировка агентов меняется в зависимости от миссии. Как правило, во время своей работы агенты стараются выглядеть незаметно.

ВНЕШТАТНЫЕ СОТРУДНИКИ

Агенты прибегают к помощи наемником в том случае, если управление по уши загружено работой. Конечно, они нанимают их и для миссий, в которых возможны необратимые потери личного состава. Вне всякого сомнения, для оперативников наемники обычное пушечное мясо. Помощники, в каком-то смысле подобны грибам. Их держат во тьме неведения, и удобряют ложью, вместо практикуемого в ботанике навоза. Хотя в нашем случае, первая субстанция, мало чем отличается от последней. Известно, что агентство никогда не использует наемников для выполнения серии миссий в одном и том же регионе страны. Скорее всего, оперативники боятся, что длительное

пребывание внештатных сотрудников в одном и том же месте, раскроет последним какие-то ужасные секреты.

Несмотря на то, что наемники работают на агентство, у них нет никакой поддержки в среде местных служителей закона. Шерифы будут работать с внештатными сотрудниками только тогда, когда полностью разделяют их устремления. В противном случае, шериф может быть и согласится сотрудничать, но наверняка затаит обиду на агентство, и в будущем будет вставлять палки в колеса секретной машины.

ЗВЕЗДНАЯ КАМЕРА

Старшие оперативники Агентства, подобно Ветеранам Техасских Рейнджеров, уже знают о проклятых и понимают, что воскресший человек может захватить контроль над запретным в теле демоном. В последнем случае, освободившийся проклятый, может стать серьезным оружием борьбы в войне с Рекконерами.

В том случае, если агенты начинают сотрудничать с проклятыми, на первых порах они соблюдают максимальную осторожность. Маниту очень хитрые твари, способные умело притворяться и снабжать агентов ложными сведениями о себе. Несмотря на то, что Рейнджеры до сих пор ориентируются на собственное чутье, Агентство придумало более эффективный метод определения целей проклятых. Он называется «Звездная Камера».

Картежники, работавшие над этой технологией, создали ее с единственной целью – отделить хороших проклятых от плохих и злых. Камера расположена внутри одного из складов Денверского скотопригонного двора. На полу камеры нарисован вписанный в пентаграмму круг. Подозреваемого проклятого, связывают, сковывают наручниками, после чего кладут прямо в центр звезды. Далее агент-картежник начинает специальную спиритуальную проверку воли, попутно пытаясь связать маниту (если последний свободен).

В том случае, если попытка блокирования демона проваливается, и маниту и его несчастного хозяина немедленно сжигают из огнеметов. Отвратительный паразит, конечно же, находит в пламени огня свою кончину.

О расположении и существовании Звездной камеры знают только Страшилки да некоторые агенты высшего уровня доступа. Служащие более ранга пытаются захватывать проклятых по мере своих сил, и не задавая никаких вопросов просто конвоируют их в Денвер по железной дороге. Встретившись со Страшилкой, агент передает ему своего подопечного, и судьба последнего скрывается под покровом тайны.

СВЯЗЫВАНИЕ МАНИТУ

Когда проклятый находится внутри пентаграммы, он не может покинуть ее. Несмотря на то, что внутри камеры мертвец способен стрелять из револьвера, кидать предметы и выкидывать прочие штучки, на которые способен обычный смертный, он не может инициировать заклинания и пользоваться сверхъестественными способностями.

Находясь внутри звездной камеры, маниту получает временную власть над телом и полностью подавляет человеческую душу. Интересно, что после камеры, человек не помнит ничего, что произошло в ней.

Когда маниту оказывается в ловушке, допрашивающий начинает свою работу. Он должен выиграть состязание воли с монстром. В случае победы, бес

навсегда оказывается пленником физической оболочки, тогда как при провале попытки тварь окончательно подавляет душу своего хозяина. Не стоит забывать, что тварь может выйти из-под контроля, после чего вновь попытается вернуть контроль над телом хозяина. Поскольку изгнание является чрезвычайно рискованной операцией, агенты имеют при себе огнеметы и другие средства борьбы с живыми мертвецами.

Для того, чтобы начать ритуал связывания, вопрошающий должен узнать ответы демона на некоторые вопросы. При этом, совершенно не важно, что спрашивает агент, поскольку вопросы имеют символическое значение, и являются не более чем испытаниями воли.

Спустя два часа непрерывного разговора, маниту и агенты должны совершить противоположные проверки харизмы (при этом маниту имеет бонус +5). Как всегда, выигрывает тот, кто показывает больший результат.

Если побеждает маниту, вопрошающий получает 3db пунктов урона, после чего не может принять участие в процедуре связывания. Если же бестия проигрывает, то она оказывается тотально заблокированной и хозяин тела получает тотальное доминирование над бесом. Живые мертвецы могут потерять доминирование в том случае, если душа выходит из тела. Однако, души смертных получают передышку от непрерывной борьбы с чудовищем.

Агенты используют Звездную камеру только тогда, когда имеют дело с интересным или необычным случаем воскрешения. Процесс связывания чрезвычайно опасен и может применен лишь для тех проклятых, которые имеют сильную волю. В противном случае, бестия сможет развязать невидимые путы и процедуру связывания придется начинать с самого начала.

ТЕХАССКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ

Полицейские функции на западе КША несут на себе военные подразделения. Офицеры армии Конфедерации, находящиеся в любой части страны, всегда могут рассчитывать на поддержку местных шерифов и маршалов.

На юго-западе Юга находится «царство» Техасских Рейнджеров – вояк особого, нигде ранее не виданного рода. Во время Гражданской войны, эти господа сражались как армейские ветераны. Однако, после окончания кровопролитных боев, большая часть Рейнджеров ушла со службы, и стала выполнять функции милитаризированной полиции. Вот собственно и все, что знает о Рейнджерах широкая публика. Обычный гражданин Конфедерации даже не представляет, что основная работа Техасцев заключается в уничтожении монстров. Рейнджеры, базирующиеся в Остине, успешно защищают границу Конфедерации от атак сверхъестественных ужасов, а также изучают разнообразные аномальные явления. Стоит отметить, что методы этих людей, гораздо менее изысканы, чем деятельность Северных Агентов.

Старая поговорка, гласящая «один бандит – один рейнджер» всегда правдива, когда дело касается обычных злодеев. Однако, когда в качестве противника выступает монстр, рейнджеры, без всяких колебаний объединяются в «волчьих стаи».

Ходит слух, что большинство рейнджеров тайно придерживаются девиза – Сначала стреляй, потом вербуй. В любом случае, в мире полно созданий, которые только и ждут того момента, когда их направят на борьбу с темным приливом зла, нахлынувшим на Таинственный Запад. Рейнджеры любят приручать разных чудовищ, для совместной борьбы с Рекконерами. Однако, они

не доверяют им и, в случае чего, легко отправляют их обратно в черные глубины невыразимого ужаса.

Техасский Рейнджер

Стрелок 6 / Техасский Рейнджер 1, CR 5, Среднего роста, Человек, HD 6d8+1d8, Нр 52, Int +7, Spd 30 ft, AC 19 (+3 Dex, +5 Бронеплащ), Atk +8/+3 (Зависит от пистолета повторного действия 2d6), AL LN, SV, Спасброски Стойкость +8, Рефл. +8, Воля +5, STR 13, DEX 16, CON 16, INT 14, WIS 14, CHA 16

Умения и фиты:42 Блеф +6, Дипломатия +5, Сбор информации +5, Лечение +3, Прятанье +5, Запугивание +6, Знание (Аркианное) +5, Знание (Закон) +5, Тонкий слух +4, Бесшумное передвижение +5, Верховая езда +6, Поиск +5, Чувство мотиваций +5, Обнаружение +5, Знание дикой природы +5, Мертвый Глаз, Дальняя стрельба, Огнестрельное оружие, Улучшенная инициатива, Молниеносный рефлекс +3, Выстрел в упор, Молниеносное выхватывание оружия, Повторный выстрел, Простое оружие, Бой с оружием в обеих руках.

Экипировка: Два миротворца повторного действия, хорошая лошадь, значок Рейнджера. Кроме того, большинство Рейнджеров возят с собой ружье, дробовик и даже динамитные шашки.

Описание: Рейнджер старается не бросаться в глаза до тех пор, пока не потребует помощь. Большинство людей, заведявших длинные плащи и широкополые шляпы, немедленно скажут вам, что вы видите «лучших из техасцев».

БИБЛИЯ РЕЙНДЖЕРА.

Данную книгу имеет всякий Рейнджер, но ее истинное название «Беглецы от правосудия в Конфедерации». Перепечатываемая каждый год, она содержит в себе информацию обо всех знаменитых преступниках – их биографию, контакты, друзей, семью, а также другие полезные данные.

Вторая часть книги, доступная рейнджерам более высокого уровня, гораздо интереснее, чем первая. Она содержит в себе информацию обо всех зарегистрированных проявлениях сверхъестественной активности, произошедших на Западе КША в течение последних 13 лет. На ее страницах хранятся бестиарий «обыкновенных» монстров и ужасов, а также информация о людях, которые, по мнению рейнджеров, могут быть замешаны в оккультной деятельности. Таким образом, в библии описаны все известные картежники, черные маги и проклятые. Рейнджеры именуют секретную часть книги 13-ой главой.

Несмотря на то, что большинство Рейнджеров знает о существовании секретных страниц «библии», мало кто из них занимался чтением вышеозначенного тайного руководства. Таким образом, во время столкновения с таинственными явлениями, низкоуровневые служители закона вынуждены обращаться к главному исследователю локальной штаб-квартиры (обычно им становится рейнджер-инвалид, не способный принимать участие в оперативной работе), после чего, они обязаны следовать его ценным указаниям. Выдавать 13-ую главу всем рейнджерам достаточно рискованно, поскольку страшно представить себе, что будет, попади она в руки обычного человека, или, хуже того, в чемодан репортера из *Эпитафии Тумбстоуна*.

ГЕНЕРАЛ КИНГ

Наряду с Призраком и Аланом Пинкертоном, о существовании Рекконеров знает и руководитель техасских рейнджеров – Генерал Вильям Кинг. Эти люди знают о Рекконерах, потому что получают и обрабатывают информацию о них практически каждый день.

Кинг управляет рейнджерами твердой рукой и не терпит никаких возражений. Молодые рейнджеры, не согласные с подобным подходом начальства, довольно быстро переводятся в конфедеративную кавалерию.

РУКОВОДСТВО ПО ТАИНСТВЕННОМУ ЗАПАДУ

Данное руководство предоставляет информацию о самых интересных местах, людях и предметах, с которыми вы можете встретиться, путешествуя по Таинственному Западу. Описания разделены по регионам, для того, чтобы вы могли без проблем отыскать данные, необходимые для конкретного эпизода вашей кампании.

ВЕЛИКИЙ СЕВЕРО-ЗАПАД

Вашингтон, Орегон, Айдахо

На первый взгляд, тихие пространства северо-запада спокойны и безмятежны. Затянутые туманом горы Ренье, заснеженные вечнозеленые леса Каскадных пределов и бездонные чистые озера, настраивают любого человека на романтический лад.

Однако, соблюдайте осторожность, ибо ночь в этих местах приносит с собой жуткие звуки. Уровень страха Каскадных Пределов равен 1. В областях, где часто видят саскватчей и вольфлингов, этот показатель поднимается до 2. Маленькие городки, подвергающиеся ночным атакам Вендиги, имеют уровень страха 3.

ЗИМНИЕ ВОЙНЫ

Во время теплых месяцев года, все виды ужасных вендиги отступают в ледяные пределы гор, и обращают свое внимание на мирные поселения саскватчей. По сути дела, вольфлинги работают на стороне вендиги, поскольку, спасаясь от преследования, частенько приводят монстров к человеческим поселениям.

Вышеописанное эпическое противостояние длится уже несколько сотен лет, и, по мнению индейцев, является причиной частого схода ужасных снежных лавин. Бывает и так, что ярость зимней стихии сносит с лица страны отдельные человеческие поселения.

Уровень страха, этих кровавых пределов равен 4. Зимние пространства северо-запада невероятно опасные и лучше бы персонажам не входить в них, без особых причин.

ВЫСОКИЕ РАВНИНЫ

Монтана, Вайоминг, Небраска, Дакота

Северная оконечность Великих Равнин выглядит достаточно безопасно. Пустая холмистая местность навевает ощущение спокойствия, а мягкая зеленая трава

обещает быть нежным одеялом для путников. Однако, милая внешность обманчива. Этот выровненный бурями регион, является домом для многих невообразимых ужасов. В высокой траве великих равнин водятся ужасные демоны, которые следят за одинокими путниками своими кровавыми глазами. Они ждут момент для того, чтобы пожрать неосторожного человека или использовать его для какой другой изощренной забавы.

Несмотря на то, что средний уровень страха Высоких Равнин редко превышает значение 2. Есть некоторые регионы, в которых он значительно выше.

БЕСПЛОДНЫЕ ЗЕМЛИ

Уровень Страх 4 (средний)

Бесплодные земли скрывают в себе великое множество опасностей, на одну из которых следует обратить самое пристальное внимание.

СМЕРТЬ С НЕБА

Некоторые люди говорят, что в каньонах Бесплодных земель, водятся ужасающие летающие хищники. Правительственные агенты, вызвавшиеся провести расследование в 75-ом году, заявили, что это гигантские кондоры, и рекомендовали обходить опасные участки территории. На самом деле, маршал, это не более чем правительственная пропаганда. Каньоны стали домом для ужасающих Дьявольских Летучих Мышей (их статистику можно найти в 10 главе книги). Уровень страха в каньонах держится около отметки 4 и, временами, поднимается выше, если в каньон вошло большое число людей.

Кроме того, в данном регионе существует 10% шанс встречи с ведьмами Вичиты, которые собирают мышей для последующего использования в Железнодорожных Войнах.

ЧЕРНЫЕ ХОЛМЫ

Уровень страха 3

Индейцы Сиу называют эти древние холмы не иначе, как «Саха Паха». Для них, это святое место, где храбрецы могут отдыхать, а также очищать медитацией свои души. Так было до тех самых пор, пока в горах не были открыты месторождения золота и призрачной скалы. Сейчас храбрецы практически не могут медитировать, поскольку рядом с ними зачастили ходить рудокопы.

По Дээдвудскому соглашению 75-го года, любой человек, решивший заняться старательством в районе Черных Холмов, должен заплатить 100\$ за право на выработку. Поскольку большинство старателей не могут внести первый взнос, они тайно пробираются в регион и начинают незаконную добычу породы, надеясь на собственную удачу.

Индейцы внимательно следят за выполнением соглашения, и изгоняют из холмов всех шахтеров, которые не смогли подтвердить свое право на проведение раскопок. При этом, у неудачников отбирается весь инвентарь.

В то же самое время, тела старателей, решивших не платить взнос и остаться на территории путем убийства индейцев, аккуратно вывешиваются на столбах вдоль дороги к Дээдвуду в качестве мрачного предупреждения всем ослушникам.

Бывает и так, что через пару дней спокойного «висения», мертвецы соскакивают со столбов и бросаются на ничего не подозревающих путников. Вообще, маршал, мой тебе совет, относись к столбовым трупам также как к обычным ходячим мертвецам.

БАШНЯ ДЬЯВОЛА

Уровень страха 4

Сиу называют ее «Матеу Тепе» или Убежище от Гризли. Если ты никогда не слышал об этом великолепном геологическом формировании, то замечу, что эта массивная столовая гора поднимает на высоту 800 футов и имеет основание в 1000 футов в диаметре. Башня получила свое индейское наименование благодаря сотне узких желобков поднимающихся по ее стенам. Древняя легенда гласит, что несколько индейцев смогли спрятаться на вершине Башни от ужасного медведя, который пытался забраться за людьми, но постоянно срывался со стен, оставляя на них следы ужасных когтей.

Впрочем, не стоит обращать внимания на вышеописанную болтовню. В башне есть более страшные вещи, чем ходящие по вершине горы Гризли. Еще несколько лет назад Сиу с ужасом говорили, что Башню облюбовал ужасный «Паха Вакансика» - Горный дьявол. Эта тварь имела кожу, подобную камню, и странный магический артефакт, который выжигал у храбрецов кожу до кости, или замораживал кровь в человеческих жилах. Кроме того, после появления Вакансики в окрестностях Башни появились странные чешуйчатые гризли. Увидев зверей, один из шаманов начал говорить, что это духи природы, которые пришли к людям, чтобы спасти их от ужасов Вакансики. Возможно, призыв этого человека даровал бы людям надежду, однако, страшные медведи довольно быстро разорвали мудреца на части.

Несколько лет назад Вакансика был повержен варлордом Кангом, в результате чего, Сиу разрешили китайцу проложить железный путь к Дэадвуду.

Однако, страшная правда заключается в том, что дремлющие внутри башни создания не погибли. Они терпеливо ждут того момента, когда их далекие звездные дома примут новое положение в черных безднах мирового пространства. Странное, нечеловеческое общество этих существ, продолжает жить внутри жуткой горы, о чем рассказывается в трилогии *Башня Дьявола* (модуль *Крепость Страха*).

Конечно же, Канг не смог победить этих существ. Он просто заключил с ними сделку. Варлорд обязался установить вокруг Башни охрану, которая позволит существам жить без постоянных вторжений извне. В то же самое время, опытные стрелки Канга достаточно быстро расстреляли всех жутких Гризли, разбежавшихся по Высоким Равнинам, и, тем самым, покончили с многолетним царством ужаса.

ЙЕЛЛОУСТОУН

Уровень Страха 3

В 1872 году президент Грант объявил Йеллоустоун национальным парком. В том случае, если вы не слышали об этом месте, то вам стоит знать, что оно является родиной многих геологических чудес. К примеру, знаменитый Черный Утес, является огромным куском обсидиана, поднимающимся на высоту в сотню футов. Кроме того, в Йеллоустоне много горячих гейзеров, вода которых

вырывается из земли вместе с белесым паром, окутывающим окрестности. Гейзеры, кстати, наиболее известная достопримечательность парка. Самым известным гейзером является Эксельсиор, выпускающий струю пара на высоту 200 футов, а самым регулярным Олд Фэйтфул.

Индейцы говорят, что в Йеллоустоуне обитают призраки и демоны. И действительно, один из шаманов Сиу открыл в парке естественный портал, ведущий в Охотничью Землю. Эти врата находятся в глубине гейзера Эксельсиор. Он и индейцы, отправившиеся с ним, стали первыми говорить о демонах, поскольку не раз видели странных существ, выбирающихся из гейзера. К счастью для нас, большинство жутких обитателей Охотничьей Земли крайне нестабильны и рассеиваются на некотором удалении от портала. В то же самое время духи природы и Маниту, достаточно сильны, чтобы, выбравшись из Охотничьей Земли, некоторое время удерживаться в физическом мире. Прежде чем исчезнуть из объективной реальности, вышеописанные существа могут пройти по парку несколько миль. Проведя один день вне парка, призраки и маниту должны совершать спасбросок на волю против DC=15. В случае провала броска их бесплотные тела разваливаются, устремляются к гейзеру и снова оказываются в Охотничьей Земле. Стоит заметить, что после разрушения в физическом мире, Маниту не может повторить попытку в течение сотни лет.

В свою очередь, духи природы никогда полностью не находятся в физическом мире. По этой причине, они просто рассеиваются в тумане, окружающем врата. В случае бегства из Охотничьей земли, духи становятся злыми и жестокими, вследствие чего плохо придется тому человеку, что попался им на пути. Бесов достаточно трудно успокоить, но их можно прогнать, воспользовавшись живой приманкой у врат. Естественно, что призраки не могут быть повреждены обычным холодным и огнестрельным оружием.

ПОРТАЛ В ОХОТНИЧЬЮ ЗЕМЛЮ

Для того, чтобы проникнуть в охотничью землю, человек должен броситься внутрь Эксельсиора и совершить бросок Мудрости против DC=25. По желанию, шаманы могут заменить вышеозначенную проверку испытанием умения Ритуал. В случае провала броска, персонаж окунается в кипящую воду и немедленно умирает (если у него нет защиты от кипящей воды). В случае успешного броска, герой немедленно оказывается в Охотничьей Земле.

Несмотря на то, что данная книга слишком мала для описания Охотничьей Земли, мне хочется сказать, что это территория невообразимой красоты, и ужасающих кошмаров. Искажение реальности в призрачном мире столь сильны, что их просто невозможно уместить в голове обычного человека. Приложение *Танцующие с призраками* описывает это уникальное измерение.

Кроме того, портал можно использовать для перехода в миры *Мертвые Земли: Ад на Земле* и *Мертвые Земли: Потерянная Колония*.

СПОРНЫЕ ТЕРРИТОРИИ

Канзас, Оклахома, Колорадо, Юта

Спорные территории принадлежат тем штатам, которые не определились относительно своего места в эпической борьбе между Югом и Севером. Обе страны объявляют эти территории своей собственностью, но на самом деле

власть на Спорных территориях частенько переходит из рук в руки (как правило, насильственным путем).

Земля спорных территорий выглядит настолько сухой и искореженной, как если бы по ней прошлись гигантские когти. Равнины Канзаса медленно поднимаются к пологим холмам восточного Колорадо, после чего упираются в Скалистые Горы и зубчатые холмы Юты.

Конфликты и стычки спорных земель приводят к тому, что Уровень Страха в этих регионах никогда не становится меньше 2. Во время нападения налетчиков он повышается на 1-цу. Стоит помнить, что если атака проводится Рейдерами Квантрилла, Бандой Джеймса или Ревенантами, то Уровень Страха поднимается на целых 2 пункта.

Уровень Страха вокруг Соляных Озер держится на отметке в 3 пункта. Однако, ужасные эксперименты доктора Дариуса Хеллшторма могут взвинтить его чуть ли не до максимума.

КРОВАВЫЙ КАНЗАС

Уже в течение 20-ти лет, Канзас раздирают непрекращающиеся военные столкновения. В 1854 году, президент Франклин Пирс опубликовал Акт Канзаса-Небраски, в котором объявил эти территории открытыми для поселения. Согласно акту, люди штата должны были сами проголосовать, каким он будет – рабовладельческим или свободным.

Не прошло и нескольких месяцев, как через Миссури в штат просочились первые группировки с юга («пограничные головорезы»), желающие превратить Канзас в рабовладельческую территорию. Их смертными врагами стали Джейхокеры – Канзасские аболиционисты.

Несмотря на все попытки противодействия «пограничных головорезов», в 1861 году штат присоединился к Союзу. Несколько месяцев спустя, повстанцы осадили Форт Самтер, что стало причиной начала Гражданской Войны. Несмотря на то, что основные боевые действия всегда велись далеко от Канзаса, новый виток военной напряженности всегда приводит к серьезному противостоянию внутри штата. Вдоль Канзасско – Миссурийской границы медленно тлеет пламя вялотекущего пограничного конфликта, который разгорается еще больше, когда в штат вторгаются войска противоположных сторон.

Благодаря огромному количеству убийц и разбойников, обитающих в этих землях, средний Уровень Страха спорных территорий редко опускается ниже 4.

Типичный налетчик

Стрелок 3, CR 2, Среднего роста, Человек, HD 3d8, Hp 20, Int +2, Spd 30 ft, AC 12 (+2 Dex), Atk +5 (Дистанционная) +4 (рукопашная), AL CE, SV, Спасброски Стойкость +5, Рефл. +3, Воля +1, STR 12, DEX 14, CON 14, INT 10, WIS 10, CHA 10

Умения и фиты: 18 Прятанье +4, Запугивание +2, Тонкий слух +1, Бесшумное передвижение +3, Верховая езда +5, Поиск +2, Обнаружение +2, Знание дикой природы +1, Огнестрельное оружие, Выстрел в упор, Молниеносное выхватывание оружия, Повторный выстрел, Простое оружие.

Экипировка: Налетчики могут иметь любое оружие, но предпочитают револьверы на поясе, поскольку из них удобно стрелять во время скачки. Некоторые из них носят с собой дробовики.

Описание: Рейдеры считают себе повстанцами, участвующими в Гражданской войне, но на самом деле мало чем отличаются от обыкновенных отморозков. Как правило, одеты они в старые кожаные плащи и домотанные брюки. То есть, они предпочитают ту одежду, в которой можно проводить многие дни вне дома.

РЕЙДЕРЫ КВАНТРИЛЛА

Одним из самых известных лидеров местного повстанческого движения является Билл Квантрилла. В 1863 году, он, со своими людьми, разорил город Лоуренс (что в Канзасе) и убил 150 человек (в том числе множество женщин и детей). Поздней осенью того же года, он выиграл стычку с небольшим отрядом Кавалерии союза и приговорил всех 17 пленников к смерти. По слухам, после этого события Янки рассердились настолько, что ударно обеспечили Квантрилла деревянным макинтошем. Однако, некоторые люди говорят, что видели Билла не так давно и он до сих пор крепко держится в седле. Ездит по спорным территориям и мстит выжившим юнионистам.

Билл действительно вернулся из мертвых в качестве проклятого. Однако, Ад не отстал от убийцы и сидящий в Квантрилле маниту практически непрерывно удерживает контроль над его телом. В подобном состоянии Билл яростен, бессердечен и неуправляем. Его гнева не может избежать никто. Ни женщины. Ни дети.

Квантрилл обладает всего одной проклятой особенностью – *Нечистым Хозяином* (она описана в *Пути Мертвеца*). Благодаря ей, Билл умудрился собрать группу бандитствующих мертвецов, которые убивают живых для собственного удовольствия.

Когда Квантрилл умудряется избавиться от Доминирования, он действительно считает, что его последователи служители Ада, которые преследуют его для того, чтобы он искупал свои ужасающие грехи. Он не знает, как сбежать от них и верит, что твари преследуют его для того, чтобы вернуть в ужасающее горнило преисподней.

К несчастью для Билла, его действия в проклятом состоянии привели к полному отчуждению от общества. Даже те, кто раньше считал его повстанческим героем, теперь накрепко закрывают двери своих домов и уверенно запирают ставни.

Последней надеждой Квантрилла является Джесси Джеймс – его старый друг, и единственный человек, способный сразиться с маниту за его собственную душу. Получив доминирование над собственным телом, Билл устремляется в Миссури по лесам и всячески сторониться дорог, на которых его могут поймать и линчевать особо злопамятные недоброжелатели.

Когда контроль над телом вновь переходит к Маниту, бестия вновь устремляется на встречу мертвым-рейдерам, которые упорно идут по следу своего хозяина.

Билл Квантрилл

Проклятый Стрелок 8, CR 6, Среднего роста, Человек, HD 8d8, Hp 52, Int +7, Spd 30 ft, AC 14 (+4 Dex), Atk +12/+7 (Кольт Уолкер), AL LN, SV, Спасброски Стойкость +6, Рефл. +10, Воля +3, STR 14, DEX 18, CON 14, INT 13, WIS 12, CHA 17

Умения и фиты: Блеф +4, Дипломатия +5, Маскировка +5, Сбор Информации +5, Прятанье +5, Запугивание +7, Тонкий слух +2, Бесшумное передвижение +5,

Верховая езда +10, Поиск +4, Обнаружение +4, Знание дикой природы +4, Мертвый глаз, Улучшенная инициатива, Молниеносное выхватывание оружия +4, Верховая стрельба, Огнестрельное оружие, Выстрел в упор, Молниеносное выхватывание оружия, Повторный выстрел, Простое оружие.

Специальные способности: Проклятый, Доминирование – Проклятый (1) / Маниту (5), Силы – Нечистый хозяин

Экипировка: Два .44 Кольта Драгуна, Винчестер '73, Длинный охотничий нож.

Описание: Квантрилл весьма суровый человек, обладающий даром убеждения. Когда-то давно Билл хотел стать легендарным кавалеристом, но суровое будущее превратило его в неестественного убийцу.

МЕРТВЫЕ МАРОДЕРЫ КВАНТРИЛЛА

Их статистика аналогична статистике знаменитых Мертвых Ветеранов.

БАНДА ДЖЕЙМСА

Банда Джеймса – это группа Миссурийцев, грабящих поезда, дилижансы и банки Канзаса. Джесси и Фрэнк Джеймсы также хорошо известны, как и их приятели разбойники - Джеймс, Коул и Джим Янгеры. Некоторые обитатели Запада пытаются романтизировать банду, но на самом деле вышеописанные типы являются обыкновенными кровавыми убийцами.

Проблемы у Джеймсов начались тогда, когда братья присоединились к рейдерам «Кровавого Билла» Квантрилла. Злодеев, сколотивших банду, объединяла одна общая черта. Они люто ненавидели все то, что располагалось севернее железной дороги Мэйсона – Диксона.

Стоит отметить, что ненависть Джесси к Северу происходит оттого, что его однажды чуть не убил какой-то янки. Разбойник не забыл этого случая, и теперь жаждет тотальной вендетты. Случай отомстить представился Джеймсу в 1864 году, когда ребята Квантрилла напали на Централию (штат Канзас). Злодеи ограбили и сожгли город, после чего убили 75 пленных солдат Союза.

Когда в 65 году прошел слух, что Квантрилл был убит, Джеймсы не смогли вернуться к мирной жизни, ибо их руки были по локоть в крови. Свою дальнейшую судьбу они окончательно решили связать с разбоем. Своими целями они избрали банки Спорных территорий, руководители которых симпатизировали южанам, одинокие экипажи и составы железной дороги Юнион Блю.

Сразу же после первого налета, хвастливый и самоуверенный Джесси Джеймс издал небольшой пресс-релиз, в котором заявлял, что поскольку нынешний руководитель Юнион Блю был когда-то генералом Союза, то, следовательно, его поезда являются военными целями для всех честных разбойников юга. Зачем Джеймсу понадобилось оправдывать свои преступления, так до сих пор никто и не понял. Во всяком случае, во время убийств и налетов он никогда не перед кем не оправдывался.

Джесси Джеймс

Стрелок 13, CR 11, Среднего роста, Человек, HD 13d8, Hp 98, Int +7, Spd 30 ft, AC 14 (+4 Dex), Atk +12/+7 (Кольт Уолкер), AL LN (явная опечатка, скорее CE – прим. перев), SV, Спасброски Стойкость +6, Рефл. +10, Воля +3, STR 14, DEX 20, CON 16, INT 14, WIS 14, CHA 14

Умения и фиты: Блеф +4, Лазание +3, Дипломатия +2, Сбор Информации +4, Прятанье +5, Прятанье Оружия +3, Запугивание +10, Знание (Канзас) +5, Тонкий слух +4, Бесшумное передвижение +4, Открытие замков +3, Верховая езда +6, Поиск +4, Чувство мотивов +4, Обнаружение +4, Плавание +4, Мертвый глаз, Огнестрельное оружие, Улучшенная инициатива, Улучшенное критическое попадание, Молниеносное выхватывание оружия +4, Верховая стрельба, Выстрел в упор, Молниеносное выхватывание оружия, Повторный выстрел, Простое оружие, Бой с оружием в обеих руках.

Экипировка: Два Армейских Револьвера Кольта, Шарп Биг .50, Длинный охотничий нож и лошадь

Описание: Джеймс тощий человек с острыми чертами лица и короткой прической. Имеет легкое ранение в область шеи, от чего обладает странным свистящим голосом.

ДЕНВЕР

Уровень страха 2

Здесь любят говорить, что «Все пути ведут в Денвер». Самый великолепный город пустыни, расположен в небольшой долине, за которой начинаются скалы. Денвер самый большой город от Додж Сити до Лост Анджелеса и от Техаса до Сизтла. Кроме того, здесь действительно сходится много железных дорог.

Денвер – это столица Колорадо, и местные жители чрезвычайно горды этим фактом. Конечно, и Север и Юг считают штат своей собственностью. Однако, удаленность Колорадо от полей Гражданской Войны частенько приводит к тому, что местные даже не задумываются над вопросом государственной принадлежности. Впрочем, исключения из данного правила все же бывают.

Лучший железнодорожный путь, ведущий к западу и востоку от города, принадлежит компании Денвер-Пасифик, и связан с тремя основными железными дорогами, проходящими через спорные территории. На западе дорога доходит до Салт-Лейк Сити, откуда, ее владельцы (изобретатели Смит и Робардс), отсылают свои технические достижения во многие регионы страны.

САЛТ-ЛЕЙК СИТИ, ЮТА

Мормоны, или Святые судного дня, Богобоязненный народ, верящий в то, что Господь посетил Америку сразу же после своего чудесного воскрешения. Они считают, что их первый пророк - Джо Смит - был посещен ангелом Господним и получил золотые таблички, на которых был описан исход правочерных из Святой Земли в Америку. Смиу также было поручено создать на вольной территории новую Религию, которая могла бы успешно состязаться с другими религиозными культами, большинство которых только набирало свою силу. Во время беседы, Ангел указал на еще одно существенное отличие, от канонического христианства – полигамию (возможность состоять в браке с несколькими женщинами одновременно).

Поначалу, мормоны пытались основать свои поселения в Канзасе и Миссури, но были быстро изгнаны обыкновенными христианами, сразу же невзлюбившими новую веру. Прodelав тяжелый переход по пустыне, мормоны сумели добраться до свободных территорий и 1847 году основали Салт-Лейк Сити. Несмотря на то, что мормонам удалось привыкнуть к засушливому климату Юты, их поселение в течение нескольких десятков лет едва сводило концы с концами.

РЕСПУБЛИКА ДЕСЕРЕТ

В 1866 году лидер мормонов Джошуа Смит, а также выбранный президент Бригэм Янг объявили территорию мормонов независимой республикой Десерет. Несмотря на то, что Янг декларировал верность делу Союза, некоторые его последователи начали догадываться, что он гнет свою линию и не жалуется ни северянам, ни южанам. Несмотря на то, что Янг любил говорить в своих проповедях о воссоединении, в действительности он и пальцем не пошевелил ради объединения с одной из сторон конфликта.

Текущий Статус Десерета практически никем не оспаривается. Северяне и Южане слишком крепко увязли в войне, чтобы выделять людей на захват далекого и мало полезного Салт-Лейк Сити.

ПРИБЫТИЕ ДОКТОРА

В 1870 году, ситуация в Салт-Лейк Сити кардинально изменилась, поскольку к сообществу мормонов присоединился профессор Дариус Хеллшторм. Мормоны с радостью приняли доктора, поскольку несколько лет назад Дариус даровал им паровой экипаж, способный довольно быстро преодолевать безбрежные пространства соляных озер, и тем самым, снижать риск нападения гигантских червей, обитающих в подземных глубинах. Кроме того, индустриальное предприятие Хеллшторма даровало рабочие места многим мормонам, и невероятно обогатило Независимую Республику Десерет, которая стала новой родиной Доктора.

ГОРОД МРАКА

Благодаря невероятному гению «Сумасшедшего ученого Салт-Лейк Сити», мормоны стали самыми технически продвинутыми людьми Америки. Высоковольтные линии передач, а также клубки металлических труб, передающих природный газ, наполнили светом, теплом и электричеством, дома тех, кто мог позволить себе подобную роскошь.

В то же самое время, скоростная индустриализация города привела к тому, что некогда чистое поселение погрузилось в бесконечный полумрак и дымку, исходящую из труб, работающих индустриальных предприятий. Кроме того, богатство привлекло в город множество старателей, бывших работников железных дорог и поселенцев, решивших попытать удачу в новом месте. Большинство этих людей желало устроиться на фабрики и заработать там деньги, требуемые для того, чтобы в последствии открыть свое собственное дело.

Однако, Салт-Лейк Сити оказался не очень гостеприимным местом. Достаточно быстро выяснилось, что большая часть эмигрантов не сможет покинуть рабочий район города, прозванный за свою невероятную грязь и разруху Джанк-ярдом. К несчастью, даже в этом бедном районе жизнь оказалась столь дорога, что работники фабрик никак не могли вылезти из бесконечного цикла долгового рабства.

В свою очередь, мормоны считают, что их жизнь изменилась к лучшему. Они живут в своем прекрасном Салт-Лейк Сити и, кажется, сам Бог заботиться о том, чтобы невероятные загрязнения цехов оседали в убогих пригородах

поселения. Вообще, Маршал, у жизни всегда есть две стороны – одна хорошая, другая плохая.

Дополнительную информацию об индустриально-технологической обители Хеллшторма ты можешь прочитать в специальном приложении – *Город Мрака*.

Горные выработки Салт-Лейк Сити проводятся на некотором расстоянии от мегаполиса. Титанический конвейер, передающий руду на унылые предприятия Хеллшторма, тянется от гор Васатч до самого поселения мормонов.

Другой выгодной индустрией Десерета является добыча соли. Горькая вода соляных озер на две трети состоит из обыкновенной столовой соли. По этой причине, массивные тральщики Хеллшторма добывают полезный минерал при помощи специально спроектированных сетей. К счастью для производства, гигантские соляные черви не могут жить в воде, вследствие чего индустрия не страдает от нападения колоссальных бестий.

В то же самое время, в Юте существуют определенные трудности с мясом, из-за которых тут весьма высоко ценятся умелые охотники. Некоторые из этих людей столь храбры, что принимают участие в самой великой игре Юты – охоте за гигантским соляным червем. Отдельные добытчики пытаются поймать бестий, отправляясь на охоту в массивном сухопутном корабле. Охотники попроще пытаются убивать червей, летая вокруг них на орнитоптерах и вертолетах, и сбрасывая вниз связки динамитных шашек. Несмотря на то, что подобная работа крайне опасна, успех означает добычу нескольких тонн мяса и множество бронированных хитиновых пластин.

СТОЛП ОБЩЕСТВА

Хеллшторм тщательно культивировал собственную значимость в глазах мормонского общества Салт-Лейк Сити. Теперь даже Бригэм Янг и несколько самых влиятельных мормонов не сомневаются в его великой необходимости для Города Мрака. Большинство мормонов понимают, что если бы не изобретения профессора, то яростный климат Пустыни, довольно быстро свел бы с ними свои счеты.

Профессор живет на окраине Салт-Лейк Сити рядом с горами богатыми драгоценной рудой. Особняк Хеллшторм окружен колючей проволокой, и охраняется собаками и наемными стрелками. Подобные меры предосторожности станут понятны, если подумать над тем, какие цели преследует этот опасный для общества, и полезный для мормонов человек.

Отдельные обитатели Города Мрака уже сейчас верят в то, что влияние Хеллшторма перешло все разумные границы. Некоторые из этих господ подняли личное восстание против профессора и начали считать себя представителями некоего секретного круга избранных. Забавно, что в действительности они правы, поскольку сектанты находятся под тайной властью лидеров Кабала, известных городу в качестве Данитов.

Даниты всегда были тайной организацией, чьей обязанностью была защита веры и верная служба Бригэму Янгу. Сейчас сектанты ушли в еще более глубокое подполье, ибо людей, недовольных процессом индустриализации, ожидает быстрая смерть от рук профессорских наемников. Даниты стремятся показать миру насколько страшен Хеллшторм, и инициировать всеобщее восстание, направленное против доктора. Однако для успеха опасного предприятия им требуется добыть серьезные доказательства. Пока открытый

мятеж невозможен, они стараются всеми возможными силами саботировать злые планы Хеллшторма.

Перед лицом президента Десерета и высших Старейшин мормонов, Хеллшторм конечно отрещивается оттого, что его люди уничтожают тайную армию конфессии. Естественно, что исследователю верят далеко не все старейшины. Большая часть совета давно бы покончила с произволом Хеллшторма, если бы не прямое покровительство Бригэма Янга, который оказывает всяческую поддержку доктору. При этом, стоит отметить, что Янг не такой уж и доверчивый простачок. Он держит Хеллшторма поблизости, потому что однажды к нему явилось видение, в котором профессор уничтожал мир. По этой причине, президент не спускает глаз с исследователя, надеясь, в нужный момент, извлечь его из мрака бесконечной тьмы и вновь вернуть его к свету Господа. В случае, изгнания доктора, Янг, конечно, не сможет предотвратить ужасающее будущее Америки.

СТРАШНЫЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ

Ужасно, но Хеллшторм одна из самых любимых игрушек Рекконеров. Доктор знает о своих зловещих хозяевах, и предполагает, кем они могут быть. Раздумывая над Феноменом судного дня, Хеллшторм провел в своей лаборатории множество дней и ночей. Наконец, он открыл, что страх является сильнейшим фактором, влияющим на приближение Конца Света. Разобравшись с источником ужаса, исследователь начал проводить эксперименты в данном направлении.

Строя железную дорогу Васатч, профессор задумывал ее как средство, направленное на достижение двух целей одновременно. Во-первых, пути приносили ему деньги, необходимые для проведения экспериментов. Во-вторых, некоторые участки ее дороги стали своеобразными лабораториями страха, которые Хеллшторм облагодетельствовал названием «Депо Ужасов».

Участки дороги, располагающиеся вокруг депо, действуют подобно гигантским трубопроводам, передающим эссенцию страха из локальной области пространства во внешний мир (и наоборот). В центре арканских линий, соединяющих ужасные депо, Хеллшторм содержит секретную лабораторию. Из этого здания он может контролировать уровень страха области, который стремительно распространяется по контролируемой территории.

Временами бывает и так, что ночной порой профессор использует таинства рекконеров для временного повышения уровня страха в конкретном регионе. Это нужно ему для последующего изучения людей и живых существ, на которых воздействовали его ужасные механизмы. Несмотря на то, что в некоторых случаях магическая отдача была весьма сильной, Хеллшторм всегда умудрялся спасти собственную жизнь и вовремя убирался из опасного региона. Впрочем, некоторые из помощников исследователя не сумели избежать ужасной участи и до сих пор обитают на таинственном западе в несколько измененном виде.

Отринув в сторону страх и сомнения, злой доктор продолжает свои эксперименты, и ищет правду, ни останавливаясь, ни перед чем. Даже потеря собственной жизни не может запугать его, поскольку он откупается от гибели руками и телами верных наемников.

Арканские ветки Хеллштормовской железной дороги, как правило, проявляют свою нечистую природу в необычных побочных эффектах. Во-первых,

благодаря невиданным концентрациям страха, они частенько привлекают к себе внимание странствующих маниту и других миньонов ужаса. По этой причине, вдоль железных путей Васатча довольно часто происходят стычки с чудовищами, а погибшие рядом с путями люди имеют великолепные шансы возродиться в виде проклятых.

Для того, чтобы отразить данный мистический эффект, любой персонаж, погибший в 50 футах от железной дороги Васатч, получает бонус +2 к своему броску на продолжение жизни в виде Проклятого.

Во-вторых, пассажиры данной железной дороги (особенно те, что чувствительны к спиритуальным сферам), частенько видят ужасающие сны и, как следствие, регулярно валятся с коек. Во время путешествия по путям Васатч, подобные пассажиры имеют моральный штраф –2 ко всем броскам на проверки умений и характеристик.

ВЕЛИКИЙ ЛАБИРИНТ

Вне всякого сомнения, изломанные ландшафты Великого Лабиринта легко притягивают к себе взоры многочисленных путешественников и искателей приключений. Последнее, совсем не мудрено, ибо, взобравшись на достаточно высокую гору, путник может увидеть несколько сотен поселений за раз. Несмотря на то, что большинство горняцких городков разместилось на скальных формированиях нижней части лабиринта, некоторые смогли подняться на вершины столовых гор.

При этом, куда бы путешественник не бросал свой взгляд, он может с легкостью наблюдать, шахтеров, которые перемещаются вверх и вниз по утесам, занимаясь добычей золота, серебра или призрачной скалы. Еще ниже, у основания столовых гор, можно увидеть огромные баржи для перевозки руды, медленно плавающие от промышленных складов до мест добычи, а также Федеральные или Конфедеративные мониторы, занимающиеся их непосредственной охраной.

В тених, и укромных тихих заводях региона стерегут свою добычу пираты и рейдеры – жадные американские отморозки, люди китайского варлорда и тяжеловооруженные корабли Мексиканской армады. Однако, истинной «драгоценностью» этих ужасных мест является город Лост Анджелес, возвышающийся над заливом Процветания.

Что говорить, от великолепных видов Лабиринта захватывает дух! У некоторых его захватывает настолько, что больше дышать у них не получается. Никогда.

Постоянные морские и наземные сражения, а также усиливающийся уровень паранойи, даруют Великому Лабиринту Уровень Страх 2. В том случае, если проклятые солдаты Санта Анны наносят очередной удар по побережью, то на расстоянии пяти от места их последней атаки региональный Уровень Страх поднимается до величины 3-ех пунктов.

СПОРНЫЙ ЛАБИРИНТ

Калифорния до сих пор разорвана на куски. При этом, в сложившейся ситуации виновата не только Великая Встряска 68-го года. Как и на известных Спорных Территориях, местный народ добывает себе хлеб с маслом, маневрируя между политическими ограничениями обоих государств. Торговцы продают золото и

Призрачную скалу по обе стороны границ, но редко распространяются о своих делах, боясь навлечь на себя недовольство враждующих между собой клиентов. И Север, и Юг поддерживают в этой части страны достаточно сильный флот, который скрывается в маленьких портах, столь популярных на всем протяжении Лабиринта. Несмотря на то, что оба флота достаточно часто встречаются друг с другом в битвах, их конфликты весьма быстротечны и часто малоэффективны. И северяне, и южане не рискуют своими кораблями, поскольку серьезное поражение может мгновенное отобрать у проигравшей стороны все ранее достигнутые приобретения.

Впрочем, несмотря на относительный баланс сил, армия Союза имеет приоритетные позиции в Калифорнии. Север не приступает к активным действиям только потому, что боится ответного удара Санта Анны или Французского Иностранного Легиона, способного атаковать любое, плохо защищенное поселение северян (см. ниже). Кроме того, отдельной и весьма грозной силой являются ангелы – хранители Иезекии Гримма, которые внимательно наблюдают за ситуацией сложившейся в регионе.

ГОРОД ЛОСТ АНДЖЕЛЕС

Уровень Страх 5

После Великой Встряски '68-го года, большая часть выживших Калифорнийцев отправилась за спасением в глубь материка. Это безумное путешествие, сопровождалось непрерывным голодом, нехваткой питьевой воды, карабканьем на кручи столовых гор, а также плаванием, через насыщенные акулами, морские каналы.

Самой успешной группой выживших командовал проповедник Иезекия Гримм, который сумел добыть и разделить съестные запасы таким образом, что бы их хватило всем его последователям. Когда путники добрались до материковой части Лабиринта, Гримм умудрился найти натуральный источник воды, и заявил, что на этом месте будет заложен город Лост Анджелес.

Несмотря на то, что другие люди, выжившие в катастрофе, медленно увеличивали население маленького лагеря Гримма, качественного скачка не было до тех пор, пока рядом с Лост Анджелесом не нашли золото, и, немного позже, залежи призрачной скалы. Когда началась новая волна золотой лихорадки, поселение Гримма превратилось в важнейшую торговую точку между материковой частью континента и всем Великим Лабиринтом.

ГОЛОД

Самой главной проблемой Лост Анджелеса всегда был недостаток еды. Материковая часть Калифорнии оказалась весьма засушливой территорией, на которой было невозможно получать богатые урожаи растительных культур. Таким образом, жизнь местных обитателей, всегда была рискованной игрой со смертью.

Несмотря на то, что некоторые поселения Лабиринта умудрялись выращивать некоторые виды питательных растений, ужасающие растительные болезни неизвестного происхождения практически полностью уничтожали урожай. Скот также не полюбил эти места, поскольку Техасская Лихорадка и Преревые клещи, чрезвычайно быстро уничтожали популяции домашних животных. Таким образом, даже за самое обычное мясо, обитатели Благословенного города

платили в пять, шесть раз больше его обычной стоимости. Не удивительно, что Иезекия Гримм добился невиданной популярности, завершая еженедельные Воскресные службы бесплатными обедами с мясом.

ЦЕРКОВЬ ЛОСТ АНДЖЕЛЕСА

У преподобного Гримма есть своя паства. Однако, его проповеди частенько вовлекают в себя огонь и серу. Большинство жителей города верные последователи Гримма. Многие из них преданы ему больше телом, нежели духом, но, благодаря воскресным трапезам, количество братьев неуклонно увеличивается.

ДВА ЛИКА ЛОСТ АНДЖЕЛЕСА

Все сказанное выше описывает жизнь в Благословенном городе с точки зрения обычных людей. Однако, Маршал, в городе есть вещи, о которых обыватели не знают ничего. Для того, чтобы погрузиться в ужасы Божественного города, тебе придется узнать истинную историю «Спасителя Калифорнии».

Образ преподобного Гримма не совпадает с действительным моральным обликом этого человека. Став лидером группы выживших после Великой Встряски, он повел людей в сторону материка. Однако, среди последователей преподобного быстро начался голод. Будучи верующим человеком, Иезекия начисто отверг каннибализм, и, вскоре, умер от истощения. По каким-то причинам, Рекконеры решили воскресить Гримма в качестве проклятого и сделали его орудием своих ужасных планов.

Пока ужасные монстры размышляли над возможным развитием событий, последователи пожрали труп своего предводителя и оставили его обгрызенные кости рядом со своим лагерем. В одну из ночей к каннибалам пришел ужас. Они узрели, как изуродованный скелет встал над местом своей гибели, и начал медленно собирать себе из найденных поблизости сухожилий и кусков человеческой плоти. Когда чудовищное представление было завершено, преподобный окончательно вернулся из мертвых в том же самом виде, в котором он ушел из этого мира. Не изменилась даже его черная роба.

Однако, перед пожирателями мертвецов был уже не тот добросердечный человек, который вывел их из мрачных каньонов лабиринта. Это было ужасное порождение Рекконеров, единственная цель которого заключалась в насаждении семян страха и ужаса.

Новый Иезекия с удовольствием перенял обычай пожирания человеческой плоти. Более того, он требовал от своих последователей, охотится на других людей выживших в катаклизме.

Довольно скоро Гримм организовал настоящую ловушку для уцелевших во время Великой Встряски. Преподобный обосновался во временном лагере и начал зазывать в него выживших, уверяя, что хочет разделить с ними еду и воду. Когда умиротворенные путники засыпали, на них набрасывались отвратительные каннибалы Гримма.

Спустя год, рядом с лагерем Иезекии было найдено месторождение призрачной скалы. Довольно скоро небольшое поселение каннибалов превратилось в стабильно растущую деревню, в которую ехали люди из развороченного западного побережья и жаждущего сырья Востока. Спустя три года непрерывного развития, население деревни достигло 20,000 человек, а

культисты получили целое стадо глупого двуногого скота. Довольно скоро был заложен первый камень в фундамент Лост Анджелес.

Гримм основал Церковь Лост Анджелеса для того, чтобы поддерживать свое влияние среди растущего городского населения. Пытаясь упрочить свое положение, Иезекия делал все возможное для того, чтобы цены на пищу оставались крайне высокими. Частенько он упрашивал Рекконеров наслать болезни на выращенный поблизости урожай и на гуляющий рядом с городом скот. Естественно, что ставшие следствием голода бесплатные обеды, даровали преподобному невиданную популярность среди горожан. Однако, несмотря на ужасающее меню подобных угощений, последователи Гримма не превращались ни в гхолов, ни в вендиго. Темная религия преподобного хранила горожан от злой трансформации, характерной для всех прочих каннибалов.

Мало того, внутри 75 мильной зоны вокруг Лост Анджелеса, все обитатели поселения уверовали, что «восхитительные» чудеса Гримма имеют божественное происхождение (смотрите раздел **Кровавое Воскресенье**).

Думаю, нет нужды говорить о том, что внутри Л.А. Иезекия крайне популярная фигура. Последователи церкви Лост Анджелеса считают его великодушным благодетелем, поскольку истинную правду о преподобном знают только высокоуровневые культисты.

ВОСКРЕСЕНЬЕ, КРОВАВОЕ ВОСКРЕСЕНЬЕ

Это был обычный воскресный день 1877-го года. Во время рядовой церковной службы, в кафедральный собор Лост Анджелеса ворвалась орда «демонов», которые начали усердно вырезать прихожан. И каждый видел, что преподобный Гримм сумел изгнать отродий Ада при помощи своих божественных сил.

В действительности, люди погибли в результате кровавого ритуала инспирированного непосредственно Гриммом. Брутальная резня увеличила сферу влияния преподобного до 75 миль вокруг города Потерянных Ангелов. Теперь, внутри этого радиуса, Иезекия и его люди могут использовать свои демонические заклинания, выдавая их за чудеса веры, исходящие от самого Творца. Для того, чтобы поддерживать иллюзию религиозного фанатизма, клирики Гримма частенько отбивают поклоны перед центральным алтарем города.

ЭДИКТ 77-го ГОДА

Через небольшой промежуток времени, преподобный Иезекия Гримм объявил город и всю территорию, в 75 мильном радиусе от него, собственностью нового свободного и независимого государства. Встав во главе городской теократической системы, преподобный отменил от своего социального института все сходство с обыкновенным гражданским правительством. Довольно скоро каждый обитатель города встал перед непростым выбором: присоединиться к церкви или убираться куда глаза глядят.

Впрочем, даже зная о нарушении закона, путники до сих пор, без особых последствий могут заходить на территорию Божественного Города.

Несмотря на то, что ни Янки, ни Южане не признали свободу Лост Анджелеса, у них нет лишних людей, дабы покончить с произволом зазнавшегося святоши. Железнодорожные бароны также не испытывают симпатии к религиозному фанатику. Многие из них поставили все свое состояние, для того чтобы достичь

Великого лабиринта, и вопли религиозного фанатика для них не значат полным счетом ничего.

АНГЕЛЫ ХРАНИТЕЛИ

Ангелы хранители это полицейская сила Церкви Лост Анджелеса. Благодаря объявленному «крестовому походу», этих военизированных последователей Гримма можно увидеть далеко за пределами города. Стоит отметить, что боевая организация культистов всегда состоит из пятерок.

Ангел Хранитель

Воин 1, CR 1/2, Среднего роста, Человек, HD 1d8, Hp 6, Int +1, Spd 30 ft, AC 11 (+1 Dex), Atk +1 (Дистанционная), AL NE, SV, Спасброски Стойкость +3, Рефл. +1, Воля +0, STR 14, DEX 13, CON 12, INT 10, WIS 10, CHA 10

Умения и фиты: Блеф +2, Прятанье +2, Запугивание +4, Верховая езда +3, Обнаружение +2, Огнестрельное оружие, Выстрел в упор, Молниеносное выхватывание оружия, Повторный выстрел, Простое оружие.

Экипировка: В пентаде ангелов два культиста несут револьверы двойного действия, два ружья, и один двуствольный дробовик.

Описание: Ангелы Хранители обычные головорезы-фанатики, не осознающие того факта, что они являются пушечным мясом для темного каннибалистического культа.

Ангел Мщения

Черный Маг 5, CR 5, Среднего роста, Человек, HD 5d6, Hp 23, Int +1, Spd 30 ft, AC 11 (+1 Dex), Atk +5 (Ближняя – длинный меч 1d8+1), AL LE, SV, Спасброски Стойкость +5, Рефл. +2, Воля +5, STR 12, DEX 12, CON 12, INT 12, WIS 15, CHA 14

Умения и фиты: Черная магия (WIS) +10, Концентрация +5, Сбор информации +5, Запугивание +6, Знание (арканное) +4, Знание (религия) +5, Выступление +5, Чувство правды +6, Основы магии +5, Бдительность, Колдовство в бою, Огнестрельное оружие, Простое оружие, Фокусировка на оружии (длинный меч).

Специальные способности: Очков магии –25, Черная магия: 1 –*magic missile, shield*; 3 – *animate dead*; 5 – *scrying*.

Экипировка: Длинный меч, дробовик, красная роба.

Описание: Эти темные колдуны сопровождают ангелов хранителей в их зловещих миссиях. Несмотря на внешнюю добродетель, они являются истинными пособниками зла. Ангелы мщения – низшие члены внутреннего культа Церкви Лост Анджелеса.

ОКРОВАВЛЕННЫЕ

Священники культа, временами выполняют над костями своих жертв необычные и страшные ритуалы. Гримм даровал своим последователям темное чудо, способное поднимать к жизни перерождающиеся тела зомби. Процесс их возвращения в мир живых, подобен процессу трансформации Гримма, вследствие чего этих тварей частенько называют окровавленные.

Для возрождения ужасной твари, культист (или колдун), обладающий зачарованными костями, должен просто метнуть их на землю. Кровавая тварь будет слушаться любых приказов своего хозяина, но только в том случае, если

последний принадлежит культу каннибалов Лост Анджелеса. В противном случае, бестия нападает на заклинателя, пожирает его, и, наконец, распадается в кровавую и бесполезную грудку костей. Впрочем, такая же судьба постигает чудовище и час спустя после призыва. Несмотря на то, что окровавленные не говорят, они способны издавать звук, похожий на смех (требуется проверка умения Насмешка).

Статистика этих тварей, подобна статистике ходячих мертвецов (см. Часть 10). Попытка схватить и удержать подобную тварь, всегда наказывается штрафом – 4.

ПИРАТЫ ЛАБИРИНТА

В лабиринте бесчинствуют пираты пяти основных сторон: китайцы, северные и южные рейдеры, члены мексиканской армады и свободные налетчики. Каждая шайка предпочитает уникальные типы кораблей и наносит удары, согласно собственной боевой тактики. Жертвами налета, как правило, становятся тяжело работающие (и частенько, ни в чем не виноватые) шахтеры лабиринта. Впрочем, основная цель разбойников заключается в уничтожении конкуренции, вместе со всеми имеющимися конкурентами.

ЛЮДИ КИТАЙСКИХ ВАРЛОРДОВ

Китайские варлорды строят крепости на вершинах высоких и неприступных столовых гор, расположенных в самом сердце Лабиринта. Деятельность этих разбойников оказалась столь эффективна, что теперь белые люди боятся их атак больше, чем повторения Великой Встряски.

Когда первые варлорды, пришедшие с материкового Китая, основали в Калифорнии свои собственные поселения, они привезли с собой незначительный контингент охранников и умелых воинов. В то время, китайцы уже жили в Новом Свете, но страдали от постоянных притеснений. Вследствие множественных проблем, они старались держаться вместе.

Играя на чувствах национальной гордости, варлорды набрали себе столько помощников, что их крепости перестали вмещать в себя всех желающих поступить к ним на службу. Поэтому, огромное количество кандидатов так и не смогло ступить за борт своей лодочки.

Стоит отметить, что китайские варлорды до сих пор сражаются за территориальный контроль над лабиринтом, действуя самыми жестокими методами. При этом, такие известные военачальники, как генерал Кван и Ванг Ти Пинг Ксиен (также известный как «Король Горизонта») сумели взять под свой контроль значительные куски материковой Калифорнии.

КАНГ

Возможно, что самым могущественным из Варлордов является загадочный железнодорожный барон по имени Канг. Воины этого магната используют в сражениях необычный способ рукопашной борьбы, перед которым бессильно подавляющее большинство обычных противников. Несмотря на то, что люди Канга владеют огнестрельным оружием, они предпочитают убивать противников мечами или голыми руками.

Лодки Канга непрерывно курсируют по каналам Лабиринта, выискивая шахтерские поселения, способные стать целью очередной атаки. Найдя новый городок, помощники варлорда посылают к шахтерам шпиона и выясняют,

можно ли нанести по добытчикам безопасный удар. В случае утвердительно ответа к шахтерам приезжает человек, который вводит их в курс дела и напоминает, что они работают на территории Канга. Стоит отметить, что лжецы и молчуны, столкнувшиеся с подручными барона, довольно скоро находят себя в воде, плавающими рядом с акулами.

ШАН ФАН

Все китайские варлорды были заинтересованы в создании на территории Лабиринта крупного, но при этом безопасного порта. Таким местом оказался Шан Фан, расположенный в трехстах милях на север от Лост Анджелеса. Известно, что городом правит консорциум Китайских криминальных банд – Триад.

Несмотря на то, что Шан Фан не стал конкурентом Лост Анджелесу, его причалы служат перевалочной точкой для многочисленных торговых кораблей, переправляющих призрачную скалу из южной части лабиринта. Вдобавок к этому, данный порт является тем самым местом, где пираты могут избавиться от добытых в море товаров.

Забавно, что основавшие город китайские триады не смогли мирно разделить сферы влияния и теперь азартно режут друг другу глотки. Непрестанно тлеющая война прекращается только тогда, когда к городу подступает сила, способная вырвать власть из рук консорциума. При этом, боссы триад с нескрываемым подозрением смотрят на Лост Анджелес и копят силы на случай наихудшего развития событий.

СОЮЗНЫЕ И КОНФЕДЕРАТИВНЫЕ РЕЙДЕРЫ

Вышеозначенные господа всегда страдают от нехватки личного состава и от плохого вооружения своих кораблей. Для того, чтобы преодолеть множество серьезных проблем, рейдеры действуют маленькими группами. Расклад сил в морской войне за Лабиринт, подобен соотношению сил на Восточном побережье страны. Рейдеры Союза имеют больше людей и ресурсов, тогда как Конфедераты обладают лучшим вооружением, а их команды более опытные.

Ударный флот Союза базируется в месте, имеющем название Форт Линкольн, который расположен в Северной части лабиринта. На вооружении янки состоят маленькие паровые катера с открытым верхом. Крупных пушек на них вы увидеть не сможете, поскольку команда самостоятельно вооружает себя ружьями и пистолетами. Кроме того, рейдеры частенько берут с собой динамит. Поскольку огневая мощь подобных отрядов довольно низка, северные налетчики предпочитают использовать тактику «невидимок». Они тихонько подплывают к вражеским транспортам ночью, берут команду в плен и удерживают ее до тех пор, пока полностью не освобождают трюмы от призрачной скалы. В том случае, если команда может быть высажена на побережье, в трюм судна закладывается огромное количество динамита, после чего пустой корабль пускается ко дну.

Конфедеративные рейдеры ведут менее честную игру. Будучи ограниченными в людях, Южане даруют наиболее известным рейдерам каперские свидетельства, после чего отдают под их командование хорошо оснащенные и качественно бронированные экспериментальные паровые корабли. Печально, но капитаны столь прекрасных судов более заинтересованы в разрушениях и убийствах, нежели чем в срыве вражеской торговли.

Удивительно, но командующий южным флотом лабиринта – Адмирал Аллен Бирмингем – является необыкновенно честным военным. Будучи истинным человеком моря, он достиг своего положения в прорывах блокады на восточном побережье страны, после чего получил повышение и довольно быстро разобрался с той ситуацией, что сложилась в Лабиринте. Бирмингем, по большей части, не испытывает симпатии к своим подчиненным и старается удержать их от ударов по гражданским целям.

МЕКСИКАНСКАЯ АРМАДА

Мексиканская армада содержит в себе два основных типа боевых кораблей. Во-первых, быстроходные клиперы, патрулирующие береговую линию, а во-вторых, тяжелые и хорошо защищенные броненосцы.

В открытом море торговые линии подвергаются непрерывным ударам пиратов, нанятых на деньги Французского правительства. Этими головорезами командует Капитан Сангре (или, иначе Капитан Блад) – человек, чье истинное имя никому неизвестно. В свое время он был известным рейдером, орудовавшим у побережья Слоновой Кости.

Пытаясь получить контроль над Калифорнией, французский пират атакует корабли, везущие призрачную скалу к восточному побережью. В свое время, Сангре смог достаточно быстро собрать флот быстроходных клиперов и укомплектовать их разношерстной командой, состоящей из отбросов общества: безжалостных французских эмигрантов, наемников и испанских соотечественников.

Теперь взглянем на мексиканцев. Сразу же замечу, что навигация на крупных парусных судах в Лабиринте почти невозможна. Большую часть времени в каналах царит мертвый штиль. Однако, редкие порывы стихии столь сильны, что могут за секунду насадить на скалы неповоротливый галлеон. По этой причине, мексиканский император Максимилиан построил целый флот тяжелых паровых броненосцев, вооруженных крупнокалиберными пушками, огнеметами, абордажными якорями и другими приспособлениями о которых Европейские ученые до сих пор могут лишь мечтать.

В отличие от испанцев, действующих на открытых просторах, мексиканцы наносят удары и в глубине Великого Лабиринта. Мало того в отличие от своих хаотичных союзников, матросы армады дисциплинированы и отличаются известной жестокостью.

Таким образом, армада представляет собой наибольшую угрозу для торговых кораблей Лабиринта. Также, стоит отметить, что даже самые новые корабли Янки и Конфедератов не способны бросить вызов армаде ни внутри, ни снаружи Лабиринта. Те немногие победы, что были одержаны американцами, являлись следствием их собственной хитрости и невероятного везения. Несмотря на то, что противостояние между флотом США и Конфедеративным ВМФ неугасимо, любое вторжение армады приводит к тому, что противники заключают перемирие и начинают совместно действовать против чудовищного врага.

НАЛЕТЧИКИ

В отличие от крупных пиратских группировок, эти низкие люди подвижны лишь жадой наживы. Налетчики, во многих случаях, хуже большинства обычных пиратов. Атаковав очередной корабль, они частенько не оставляют после себя ни единого свидетеля.

Впрочем, и тут не обходится без исключений. На группу головорезов, способных убить горняка за пригоршню призрачной скалы, обязательно найдется один налетчик, соблюдающий «Морской Закон».

Корабли, применяемые налетчиками, варьируются от старых броненосцев, до маленьких катеров, размеры которых едва ли превосходят маленькую китайскую лодку.

Типичный пират

Воин 3, CR 3, Среднего роста, Человек, HD 3d8, Hp 15, Init +1, Spd 30 ft, AC 11 (+1 Dex), Atk +1 (Дистанционная), AL NE, SV, Спасброски Стойкость +3, Рефл. +1, Воля +0, STR 14, DEX 13, CON 13, INT 10, WIS 8, CHA 8

Умения и фиты: Лазание +2, Запугивание +1, Прыжок +5, Профессия (моряк) +3, Плавание +3, Боевые рефлекс, Уклонение, Огнестрельное оружие, Простое оружие.

Экипировка: Кольт Миротворец, Катласс (1d8+1/19-20/x2).

Описание: Появление этих людей не несет с собой ничего хорошего. Несмотря на то, что большинство пиратов мужчины, среди них есть несколько, привыкших к морю, женщин.

КРЕСТОВЫЙ ПОХОД САНТА АННЫ.

Самопровозглашенный «Наполеон Запада», генерал Антонио Лопес Де Санта Анна, некогда был президентом Мексики. Когда в 1836 году Техас отделился от Мексики, Санта Анна направил свои войска на эту территорию дабы подавить силы мятежников. Последующая резня американских граждан, взятых во время осады Аламо и Голиада привела к тому, что генерал потерял симпатии всех честных людей мира.

Впрочем, техасцы довольно быстро взяли реванш, в 20-ть минут побили армию Антонио Лопеса в генеральном сражении и прогнали новоявленного захватчика прочь.

Президент Полк стал следующим американцем, который вызвал недовольствие Санта Анны. Узнав о написании «Манифеста Судьбы», благодаря которому Техас вошел в состав Америки, генерал направил в мятежную провинцию новую армию своих испытанных ветеранов.

Узнав о вторжении южного соседа, Полк возложил командование армией ополченцев на генерала Захарию Тейлора («Старого пустопорожного болтуна»), после чего объявил о начале военных действий.

Несмотря на превосходство в людях и пушках, мексиканцы были побиты при Пало Альто, Ресака Де Ла Пальма, Монтерее и Буэно Висте. Пока мексиканцы сражались с американцами на севере своей страны, генерал Винфильд Скотт высадил десант у Веракруса и, вскоре взял Мехико.

После чудовищного разгрома Санта Анна ушел в добровольное изгнание. Он отсиживался в провинции до тех пор, пока в 1863 году Французы не завоевали Мексику. Посадив на трон страны Императора Максимилиана, французы предложили возглавить командованием армейскими частями Санта Анне.

Подобно изрядно побитому псу, Антонио Лопес повилял золоченым хвостиком и согласился. Кроме того, не так давно по стране прокатился слух о том, что Император даст Санта Анне людей для очередного завоевания Техаса только в том случае, если он для начала завоюет богатый призрачной скалой, Великий Лабиринт.

Поскольку старый генерал имеет под своим руководством довольно мало людей, он решил прибегнуть к тактике запугивания, для того, чтобы обитатели Лабиринта оставили свои маленькие города. Несмотря на то, что некоторые жители Калифорнии видели прекрасно вымуштрованных и одетых генеральских солдат, марширующий по выжженным пространствам Лабиринта, не каждый знает о другой армии Антонио Лопеса. Об армии Эхерсито Де Лос Муертос – Армии мертвых!

Известно, что отправившаяся в поход мексиканская армия успешно добралась до Техасской границы, после чего оправились в сторону лабиринта. По всей видимости, там, солдаты Санта Анны увидели что-то такое, на что не следовало смотреть вовсе!

АРМИЯ МЕРТВЫХ

Страшный отряд Санта Анны действительно является армией мертвых. Жуткое существование этого мертвого отряда поддерживает новый адъютант генерала по имени Кситлан (или, точнее сказать Йет-Лан) – таинственный шаман, заявляющий о том, что в его жилах течет кровь древних ацтекских колдунов, живших на этой земле тогда, когда к ней только пристали первые испанские галлеоны

Живые солдаты генерала являются ширмой и приманкой для шпионов. В действительности, генерал столько раз показывал своим солдатам спину, что они полностью перестали уважать его и вряд ли пойдут за ним в реальный бой. Истинная сила Антонио Лопеса, заключается в гниющей армии трупов, поднятых из земли темным колдовством Кситлана. Эти отвратительные и невообразимо мерзкие чудовища движимы единственным желанием пожирания человеческого мозга. Ацтекский шаман контролирует свое войско зомби, благодаря специальному корню, который он смешивает с обычной едой мертвецов, то есть с сырым мясом.

Статистика стандартного зомби из армии Санта Анны подобна Ходячему Мертвецу Ветерану, с той разницей, что у них есть дополнительное умение Верховая Езда +4. Известно, что зомби одеты в форму кирасиров Туланчинго (зеленые костюмы, бронзовые шлемы и нагрудники, и черные штаны). Вооружены они карабинами, палашами и пиками.

КСИТЛАН

Кситлан – это древний, тысячелетней старости лич. Детали его службы на благо Санта Анны описаны в приложении *Южная Граница*

Кситлан

Лич/Волшебник 3, CR 1, Среднего роста, Мертвец, HD 14d12, Hp 91, Init +6, Spd 30 ft, AC 20 (+2 Dex, +5 Естеств, +2 *Наручи брони*, +1 *Кольцо защиты*), Atk +7/+2 (*рукопашная, волшебная палочка стреляющих звезд*), AL LE, SV, Спасброски Стойкость +4, Рефл. +6, Воля +11, STR 14, DEX 14, CON -, INT 21, WIS 15, CHA 15

Умения и фиты: Алхимия +15, Концентрация +10, Расшифровка +10, Сбор информации +7, Лечение +7, Прятанье +15, Запугивание +7, Знание (Арканное) +15, Знание (Религия) +10, Тонкий Слух +15, Бесшумное передвижение +15, Поиск +18, Чувство правды +8, Язык (Испанский) +3, Основы магии +15, Обнаружение +13, Колдовство в бою, Написать Свиток, Безмолвное заклинание, Фокусировка на магии (evocation), Неподвижное заклинание.

Заклинания: Очков магии: 71, и 50 известных заклинаний по выбору маршала.

Специальные особенности:

Сопротивление к изгнанию: Лич имеет бонус +4, к своему сопротивлению изгнания.

Снижение урона: 15/+1

Иммунитет: К холоду, электричеству, магии полиморфа и атакам, действующим на разум.

Умения: Личи получают расовый бонус +8 к умениям Прятанье, Тонкий Слух, Бесшумное передвижение, Поиск, Чувство правды и Обнаружение.

Специальные атаки:

Ранящее прикосновение: Прикосновение лича наносит 1d8+5 пунктов урона любому живому существу. Спасбросок на волю против 19, ополовинивает полученный урон.

Аура страха: Создания, обладающие 5 HD или более низким показателем данной характеристики, находясь в 60 футах от лича, должен выбросить успешный спасбросок на волю (DC = 19) или попасть под воздействие *страха*.

Парализующее касание: В случае успешной атаки касанием, персонаж должен совершить бросок на стойкость (DC = 19), или оказаться в парализованном состоянии. Для того, чтобы определить что жертва парализована, а не мертва, осматривающий ее человек должен совершить успешную проверку умения Обнаружение (DC=20) или Лечения (DC=15).

Собственность: Волшебная палочка стреляющих звезд имеет 100 зарядов, которые перезаряжаются раз в 1d6 дней.

Описание: Кситлан одевается подобно древнему Ацтекскому священнику, и выглядит достаточно хорошо для ходячего мертвеца.

ВЕЛИКИЙ БАССЕЙН

Южная Калифорния, Невада

Эти две территории формируют Великий Бассейн. Эта сухая, практически пустынная земля пересечена несколькими тонкими полосками маленьких рек, которые можно увидеть только в том случае, если знаешь куда смотришь. В Великом Бассейне крайне мало поселений, и люди, направляющиеся сюда, не забывают запастись картой и провизией на несколько недель вперед.

Вследствие мизерности человеческой популяции, Уровень Страх Великого Бассейна равен 1. Однако, на всем протяжении Призрачного Пути он стабильно держится на уровне 3.

АЛЛЕЯ СМЕРТИ

Уровень страха 5

Это одно из самых жарких мест на земле. Возможно, что и самое жаркое место во всем остальном мире. Редкие старатели, выжившие на этой территории, называют ее «Ад на Земле». Горы, оставшиеся со времен доисторических извержений вулканов, не несут на себе никакой растительности (особенно это касается Похоронных пределов). Изредка, на них можно различить красные и желтые пятна, принадлежащие кактусам и постройкам москитов. Более низкая часть аллеи покрыта соляным озером, левая часть которого находится неподалеку от реки Армагоса. Стоит отметить, что вода в этих реках три четверти года не поднимается свой уровень выше, чем на несколько дюймов.

ТРУБЫ ДЬЯВОЛА

Уровень Страх 5

Трубы дьявола – это массивные восьмиугольные колонны, созданные природой из голубого базальта. Некоторые из них имеют 60 футов в высоту. Фольклор местных жителей содержит истории о том, как возвращаются к жизни мертвецы, похороненные рядом с этими горными формированиями. Широкое распространение легенд привело к тому, что многие люди начал хоронить своих любимых рядом с основаниями Труб. Кроме того, недавно стали поговаривать и о том, что долгие мольбы над могильными камнями могут увеличить шанс воскрешения.

Рядом с дьявольскими Трубами находится огромное количество захоронений, способных поведать печальные истории. Отцы, сыновья, матери и дочери – все лежат здесь под покровом выжженной солнцем земли. Несмотря на то, что живущие поблизости апачи верят в эти жуткие легенды, они стараются держаться подальше от подобных ритуалов, так как уверены, что вернувшиеся с «того» света несут на своей душе отпечаток ужасного зла.

Может быть, все обстоит действительно так, как говорят индейцы?!

Каждый маршал должен знать, что любой человек, погребенный рядом с Трубами дьявола, может совершить второй бросок воскрешения из мертвых, обладая при этом бонусом +3 к означенной выше проверке. При этом тело мертвеца не должно быть мертво более семи дней, на нем должна быть плоть, а сам мертвец должен быть полностью зарыт в твердую, каменистую землю. Как правило, воскрешение происходит спустя два часа после погребения.

К несчастью, проклятая земля сразу же дарует маниту тотальное доминирование над восставшим из могилы проклятым.

Если вы хотите воскресить одного из своих героев, то вы можете дать ему второй шанс. Однако, новая форма существования принесет с собой ужасающие ночные кошмары, от которых жизнь станет хуже бытия в Аду. Вполне возможно, что кошмары вторгнутся в реальность в образе ран и будут способны привести к настоящей смерти. Также вероятно снижение показателя мудрости персонажа, вследствие прогрессирующего безумия.

ХОДЯЧИЙ МЕРТВЕЦ

Всякий раз, когда вы ждете возвращения своего компаньона, пребывающего в объятиях земли, появляется шанс, что потерянная душа не сможет вернуться назад и тело восстанет в облике ходячего мертвеца. Эти существа прекращают преследование своих жертв, на расстоянии в пол мили от Труб. В том случае, если мертвецы не были уничтожены, они возвращаются в свои примитивные могилы.

Каждую ночь, запах свежей мертвечины привлекает внимание 3d10 зомби, которые выбирают из могил и начинают рыскать вокруг Труб Дьявола.

Описание славных мертвецов-трупоедов, может быть найдено в Десятой Главе данной книги.

ФОРТ 51

Уровень страха 0.

Форт 51 это федеративный ответ на южную базу в Розвелле. В целях конспирации форт был замаскирован под 10-ый кавалерийский полк США, известный по «Летающим Бизонам» капитана Джея Кайла.

История форта началась с того, что люди, находящиеся под командованием капитана Кайла, стали нести крупные потери, из-за активной стрельбы снайперов – апачей. Последние, частенько вели стрельбу с труднодоступных позиций, занятых на горных перевалах. Будучи богатым человеком, капитан Кайл решил провести необычный эксперимент, и заказал у недавно открывшейся конторы Смита и Робардса пять ракетных ранцев.

После нескольких недель усиленных тренировок с чудными машинами, люди капитана были готовы к очередному патрулю. Когда военные были вновь атакованы индейцами, ракетчики включили свои машины и взмыли в небо, до смерти напугав индейцев. Прогнав апачей прочь, «Летающие Бизоны» вернулись домой с победой.

Сейчас, Кайл занят тем, что тренирует летать на ранцах целый полк (у капитана уже 50 подобных аппаратов). Люди привыкли к летательным машинам настолько, что используют их практически во всех своих рейдах на южные территории апачей.

Самый известный из ракетчиков – это сержант Бенджамин Эймос. Он совершил самое большое количество рейдов на индейские территории среди всех «Летающих Бизонов». Подвиги Эймоса вызывают неизменное уважение среди индейских племен Джеронимо и Ширикахунов. В то же самое время, они являются постоянным источником раздражения у Техасских рейнджеров не способных забыть уничтожение первого Розвелла.

На базе живет 17 ученых со своими семьями, над которыми стоит гражданский начальник – мистер Эддингтон. Этот таинственный и подозрительный тип, весьма редко говорит, но при этом сует свой нос практически в каждый эксперимент.

Конечно же, вы слышали о странных огнях, которые мерцают по ночам над Фортом 51. Так вот, это не летающие тарелки, ни блуждающие злые огни, а люди капитана Кайл, занимающиеся ежедневными тренировками.

ПРИЗРАЧНЫЙ ПУТЬ

Уровень Страх 3

Призрачный путь бежит до самого Санта Фе, после чего устремляется в обратном направлении под именем Путь Санта Фе. Дорога была проложена в 1869 года, когда конфедерация начала добывать Призрачную Скалу в промышленных масштабах и перевозить ее в Розвелл. Вне всякого сомнения, транспортировка ценного сырья была жизненно важна для организации наступления на Вашингтон. После уничтожения секретной базы конфедерации, транспортировкой стали заниматься частные лица, подписавшие контракт с Конфедеративным правительством. Эти люди доставляют скалу в Тумбстоун, после чего, она грузится в вагоны и отправляется в требуемые части страны.

На всем своем протяжении пути, дорога подвергается атакам различных разбойников. Временами, нападения совершают ужасающие призрачные существа, и духи людей, павших в результате бандитских нападений.

ПУСТЫНЯ MOHAVE

Уровень страха 4

Мохаве (наши друзья с Восточного Побережья называют ее Мо-Ха-Ви), это обширное пустынное пространство, расположенное на юге Калифорнии. Земли этих регионов сухие и очень легко крошащиеся. Единственная растительность этих мест, состоит из кактусов и маленьких сухих кустарников. Поверхность Мохаве представляет собой бесплодное пространство перемещающихся дюн и чудных скальных формирований. Трудно представить себе более негостеприимное место. Большинство людей, пытающихся пересечь пустыню, умирают от нехватки воды или пищи.

ГРЕМУЧИЕ ОБИТАТЕЛИ ПУСТЫНИ

Несмотря на то, что Мохаве чрезвычайно сухое место, жизнь здесь все-таки существует. Некоторые ее формы отрицают естественные законы, тогда как о существовании других мы не знаем из-за слабости наших естественных чувств.

В отличие от иных сверхъестественных чудовищ *Мертвых земель*, гремучие черви заслужили статус обыкновенных животных. Эти твари нападают на свою добычу, ощущая исходящую от нее (во время ходьбы или поездки) дрожь земли. Стоит отметить, что если ковбой чувствует под своими ногами странную вибрацию, он должен стремглав нестись к ближайшим скалам или камням, поскольку гремучие существа не смогут прорыть туннель через гранит или базальт. Если же поблизости от вас твердой породы нет, то вам не остается ничего иного, как молиться о собственном спасении. Поверьте, драка с червями бесполезна и лишена всякого смысла. Гремучие обитатели подземных глубин имеют столь гигантские размеры, что одинокая пуля не в состоянии причинить им значительный вред.

Среди обитателей пустыни ходит слух, что гигантские черви Мохаве (по всей видимости, это самые большие черви Нового Света) крайне интеллектуальные существа. Соляные черви Юты имеют более скромные размеры и, по большей части, пользуются не умом, а хитростью. Существа, прячущиеся под покровом мертвой земли, по всей видимости, обладают чувствительностью к магии, и стремятся, при помощи человеческой ДНК, осуществить очередной шаг своей эволюции. Дополнительная информация об этих страшных планах может быть найдена в книге *Мертвые Земли: Ад на Земле*.

Статистика и краткое описание гигантских червей, будет приведена на следующих страницах книги.

ДИКИЙ ЮГО-ЗАПАД

Техас, Нью-Мексико, Аризона

Техас – это мозаичная земля, сочетающая в себе зеленые холмы, покрытые свежей травой, красноватые поля, фремерские ранчо, и, поросшие кустарником равнины. Однако, в памяти путешественников почему-то навсегда остаются лишь застывшие в непоколебимом величии горы Нью-Мексико и Аризоны.

Непрерывная война между Апачами, Конфедератами и Янки, а также угроза Мексиканско-Французского вторжения удерживают в этом регионе Уровень Страха равный 2.

Благодаря Смеющимся людям и таинственному Городу Гголов, великий Каньон обладает Уровнем Страха 3.

ВЕЛИКИЙ КАНЬОН

Уровень Страх 3

Великий каньон можно смело называть Седьмым Чудом Света. Эта гигантская природная трещина, расположенная в земной поверхности, действительно подавляет наблюдателей своими размерами. Индейцы Навахо называют каньон «домом камня и света». Это имя олицетворяет собой ту впечатляющую игру света и тени, которая происходит в каньоне жаркой солнечной порой. При этом совершенно не важно, откуда вы смотрите на отвесные стены каньона - с его вершины, или с берегов реки Колорадо.

Уже много лет подряд Великий Каньон является отличным местом для путешественников, решивших набраться новых впечатлений. Впрочем, стоит помнить, что несмотря на захватывающие виды природы, ужасные змеи и пауки, проживающие в этих местах, представляют собой немалую опасность для путешественника. В иные дни, каньонные тени становятся значительно темнее, и, отраженные эхом человеческие голоса, пропадают в звуках жуткого неестественного скрежета.

СМЕЮЩИЕСЯ ЛЮДИ

Самая большая опасность каньона исходит от бывших налетчиков из Блэк Ривер. Банда описываемых разбойников именуется Смеющимися Людьми, а их убежище располагается в тайном месте внутри каньона.

Лидером злодеев является «Хихикающий» Райан - известный злодей, за голову которого дадут хорошее вознаграждение во всех штатах бывшего Союза, а также на территории большей части стран, расположенных на Американском континенте. Нам очень мало известно об этом человек. Наверняка же можно утверждать только одно - во время составления своих разрушительных планов он постоянно смеется, и курит любимые дешевые сигары.

Несмотря на нелепое название банды, рейд смеющихся людей изгоняет из голов пострадавших все мысли о юморе. Атаковав город, разбойники забирают с собой все, что хотят.

Когда-то Смеющиеся Люди работали на железнодорожную кампанию Блэк Ривер. После того, как муж миссис Девлин отошел в далекий путь, Мина набрала себе новых энфорсеров и сформировала из их числа знаменитых Ведьм Вичиты. Таким образом, Люди Райна стали охранниками второго сорта, что было воспринято командиром отряда, как личное оскорбление.

Покинув железнодорожную кампанию, налетчики сформировали разбойничью шайку количеством в 200 человек, после чего начали заниматься налетами на индейские и белые поселения, разбросанные по территории Техаса и Колорадо. Как правило, в каждом налете участвовало от 20 до 30 человек. При этом, нападение прикрывало еще несколько бандитов, которые всегда были готовы разобраться с преследователями, или убить устремившегося в погоню маршала. Рейнджеры знают о нападениях разбойников, происходящих на территории юго-западных штатов. Однако, они все еще не нашли, в каком месте каньона находится убежище головорезов. Разведка защитников правопорядка также не может найти ответа, из-за того, что бандиты постоянно меняют свою дислокацию.

Предатели и случайные люди, наткнувшиеся на лагерь Смеющихся людей, используются Райном для «увлекательных» развлечений. Он загоняет их в

лабиринт, наполненный ловушками, чудищами и собственными головорезами и обещает свободу в случае успешного прохождения жуткой «головоломки». К несчастью, ни единая живая душа не смогла пройти этот лабиринт до конца. По этой причине о твердости слова Райана мы можем только гадать.

Дополнительные детали о Райане и других ужасных достопримечательностях каньона, вы можете найти в приложении *Каньон Рока*.

Типичный Смеющийся человек

Воин 3, CR 1, Среднего роста, Человек, HD 3d8, Hp 14, Init +2, Spd 30 ft, AC 12 (+2 Dex), Atk +5 (Дистанционная, из носимого в кобуре оружия), AL NE, SV, Спасброски Стойкость +6, Рефл. +3, Воля +1, STR 13, DEX 14, CON 14, INT 10, WIS 10, CHA 10

Умения и фиты: Блеф +3, Игра +3, Прятанье +5, Запугивание +4, Бесшумное передвижение +6, Верховая езда +5, Обнаружение +2. Огнестрельное оружие, Выстрел в упор, Повторный выстрел, Простое оружие, Фокусировка на оружии (по выбору разбойника).

Экипировка: Смеющиеся люди хранят свои вещи внутри тщательно охраняемого лагеря. На дело разбойники уходят налегке, прихватив с собой маленькие вещи и все наличные деньги, которые они боятся оставить в лагере. Налетчики предпочитают использовать двуствольные дробовики и револьверы двойного действия.

Описание: Большинство смеющихся людей обладают грубой кожей и стройным телосложением. Такими их сделал сухой воздух каньона.

ГОРОД ГХОЛОВ

О каньоне Рока ходит множество ужасающих слухов. Некоторые люди считают, что в самом сердце каньона, внутри бездонных темных пещер, таится запретный город Мертвых. Внутри этого поселения живут отвратительные пожиратели мертвецов – гхолы. Несмотря на то, что ни один живой человек не данного города, Смеющиеся люди стараются держаться подальше от угрюмого дна каньона, опасаясь нападения жутких чудовищ. Короче, парень, если хочешь узнать всю правду об этом проклятом месте, читай нашу книгу *Каньон Рока*.

ИНОСТРАННЫЙ ЛЕГИОН (ЛА ЛЕГИОН ЭТРАНЖЕ)

Когда император Максимилиан начал управлять Мексикой, он поставил на охрану своей северной границы самые безжалостные части колониальной французской армии – знаменитый Иностранный легион. Несмотря на свои доблестные и героические деяния, данное воинское формирование всегда состояло из людей, отвергнутых цивилизованным миром.

Иностранный легион может предоставить убежище дезертирам, должникам и даже преступникам, скрывающимся от закона. Сюда могут переметнуться и французские офицеры, по тем или иным причинам, изгнанные из армии. Впрочем, на легион смотрят презрительно до тех пор, пока дело не доходит до открытого столкновения с врагом. В бою легионеры действуют хитро и жестоко. Поскольку между Францией и Конфедерацией царит шаткий мир, легионеры базируются в заброшенных фортах, построенных вдоль мексиканской границы, и провоцируют Конфедерацию на активные

выступления. Довольно часто, легионеры предпринимают длительные вылазки за конвоями, шествующими по призрачному пути.

Техасские рейнджеры знают, кто виноват в налетах, но, боясь испортить натянутые отношения с Францией, прекращают преследование легионеров, когда те переходят Мексиканскую границу. В том случае, если рейнджеры поймают легионеров, то, скорее всего они смогут выиграть бой с ними. Однако, годы сражений в африканских пустынях, умение управляться с лошадью, маскироваться и выживать в невероятно жарком климате, частенько помогает легионерам уходить от самой настойчивой погони.

Типичный Легионер

Воин 3, CR 2, Среднего роста, Человек, HD 3d8, Hp 20, Init +2, Spd 30 ft, AC 12 (+2 Dex), Atk +5 (Дистанционная) / +4 (Ближняя), AL CE, SV, Спасброски Стойкость +5, Рефл. +3, Воля +1, STR 12, DEX 14, CON 14, INT 10, WIS 10, CHA 10

Умения и фиты: Прятанье +4, Запугивание +2, Тонкий слух +1, Бесшумное передвижение +3, Верховая езда +5, Поиск +2, Обнаружение +2, Знание дикой природы +1, Огнестрельное оружие, Выстрел в упор, Быстрое выхватывание оружия, Повторный выстрел, Простое оружие.

Экипировка: S&W Фронтир, Винчестер '76, нож, лошадь и грязная униформа.

Описание: У большинства легионеров весьма сомнительное прошлое, и их внешний вид отражает данный факт самым непосредственным образом. Стандартная униформа легионера состоит из штанов цвета хаки, рубашки и белого кепи (шляпы с небольшими полями).

НАХОДОЧЕ, ТЕХАС

Уровень Страх 1 (Эй, тут ведь живут техасцы!)

Во время последнего хэллоуина мертвые обитатели Находоче восстали из своих могил для того, чтобы поискать свежего человеческого мяса. В мир вернулись медленные мертвяки, охочие до чужих мозгов, и отправляющиеся на тот свет, поймав меткую пулю в голову.

В тот памятный день, твари осадили лежащий поблизости городок и до самого утра держали жителей поселения внутри собственных домов. Когда техасцы поняли, что делать с чудищами, они выкатили на улицу телегу для перевозки виски, и стали ездить по городу, заодно вышибая умертвям мозги.

Данная смешная история не является выдумкой. Это правда чистой воды! Техасские рейнджеры поклялись разобраться с каждым «проклятым жителем Находоче», который разболтает свои наблюдения и мысли пронырливым журналистам из Эпитафии Тубмстоуна.

Стоит отметить, что перед самым Хэллоуином в Находоче произошло одно удивительное происшествие. В тот день через Техас следовал грузовой поезд Байю Вермеллион, в вагонах которого находились бочонки с каким-то странным варевом. Данная жидкость, была сфабрикована по рецепту Симона Ле Лакруа, и предназначалась для воскрешения мертвых. К несчастью, находящийся у Находоче мост (тот самый, что должен был соединить берега реки Ангелина) был недостроен и ничего не подозревающий машинист отправил локомотив прямо в воду. Довольно скоро вода из реки добралась до местного кладбища и вызвала спонтанное воскрешение мертвецов.

К счастью, варево Ле Лакруа было не доведено до необходимой кондиции. По этой причине, воскресшие мертвецы ходили ужасно медленно и крайне туго соображали. Короче говоря, умелые техасцы смогли быстро расправиться со своими гнилыми родственниками и вновь загнали их в земную утробу. Несмотря на описываемое трагическое происшествие, Ле Лакруа не прекратил отправку своих составов на запад! Наоборот, он нанял новых рабочих и ускорил темпы дорожного строительства, которые несколько замедлились в Аризоне. Вне всякого сомнения, годом раньше или годом позже, но поезд Ле Лакруа снова сойдет с рельс. И в этот раз мертвецы могут оказаться быстрыми и умными тварями.

Я совсем забыл упомянуть о том факте, что обитатели Находоче были столь впечатлены событиями прошедшего Хэллоуина, что решили всегда отмечать годовщину восстания мертвецов ярким и красочным карнавалом.

БОЛЕЗНИ

В этом году таинственный юго-запад посетили три ужасающие эпидемии. Худшие из них начали свой поход из самого сердца Техаса и выбрали своей целью огромные стада крупного рогатого скота.

ТЕХАССКАЯ ЛИХОРАДКА

Техасская лихорадка — ужасающая болезнь, взвинтившая цены на мясо крупного скота до самых невероятных значения. В тех регионах штата, где бушует эта чудовищная зараза, мясо продается по цене в пять раз выше обычной.

Несмотря на то, что крупные скотоводы с переменным успехом борются с лихорадкой, обычные фермеры стараются уводить свои стада поближе к Доджсити, для того, чтобы коров не свалил заразный мор.

Известно, что заболевшее животное начинает выплевывать изо рта пену, и яростно бросается на оказавшихся поблизости людей и животных. Далее зараженный бык начинает шататься при ходьбе, после чего падает на землю и подыхает. Смерть животного наступает через день или два после начала болезни.

От заразы существует единственное надежное лечение, которое именуется 45-ым калибром!

БРЮШНОЙ СМЕРЧ (ТАММИ ТВИСТЕР)

Вторая зараза называется Брюшной Смерч и передается исключительно через грязную воду. Существо, испившее зараженной водицы, довольно скоро начинает чувствовать, как его внутренности стягиваются в тугую пульсирующий узел. Далее жертва начинает ощущать дикий голод, которому не может помочь даже обильное употребление еды. Несколькими днями позже несчастный начинает кашлять кровью. Его горло распухает и внезапно разрывается. К настоящему моменту времени, большинство хирургов считает, тамми твистер необычным штаммом дизентерии.

К сожалению, распространитель мерзкой болезни не может быть убит, обойден или узнан. Это микроскопический паразит, живущий в стоячей воде и грязных лужах.

Каждый раз, когда персонаж пьет в Техасе стоячую воду, существует шанс, что он подхватит Брюшной Смерч. В южном Техасе эта величина равна 1 к 4, тогда как к северу от Далласа 1 к 6.

Десятая глава данной книги содержит описание этого ужасного микроскопического существа.

ПРЕРЬЕВЫЙ КЛЕЩ

Последняя и самая опасная эпидемия этого года исходит от, так называемых, прерьевых клещей. Эти мерзкие, размером с человеческий кулак, твари, обожают залезать в чужие глотки. Они умудряются проникать внутрь коров, овец и, даже, в человеческое тело. Забравшись в жертву, они свивают в ее горле милое гнездышко. Закрепившись внутри тела, паразит начинает пить кровь и делает это до тех пор, пока не достигнет размера маленькой собаки. Далее, он прокладывает себе путь наружу. И это конец, мой друг.

Когда клещи начинают лезть из коров и других домашних животных, Техасские скотоводы уже ожидают их появления, сжимая в руках дробовики. Процесс бегства клеща носит название «Фарш прерьевых клещей».

Не правда ли, именуется процесс преотвратно? К счастью, от клещей все-таки можно излечиться! Хороший стакан касторки, или другой подобной дряни, заставляет паразита отцепиться от стенки горла, после чего тварь выпрыгивает через рот. Думаю, нет нужды говорить о том, что данная операция должна быть проведена прежде, чем тварь достигнет крупных размеров.

Статистика прерьевого клеща может быть найдена в десятой главе книги.

ПУТЬ САНТА ФЕ

Описываемая дорога получила печальную известность, благодаря убийцам и разбойникам, орудующим на всем протяжении ее пути. В наши дни, ее мрачная репутация только ухудшилась.

Как я уже писал ранее, призрачная скала, и другие минералы, добываемые в лабиринте, транспортируются из Калифорнии по Призрачному пути. Груз, который должен быть доставлен в южные штаты, отправляется по Пути Санта Фе.

Гражданские подрядчики, перевозящие Призрачную Скалу, платят хорошие деньги конвоирам, ибо работа последних сопровождается немалыми опасностями. Начальник каравана платит смельчакам 10\$ в день и еще 25\$ за голову каждого убитого в дороге наемника. Некоторые парни сделали на этой дороге хорошие деньги. Однако, стоит помнить и о тех, кто никогда не смог с нее вернуться. Путь Санта Фе достаточно продолжителен и на нем есть множество мест, где можно без особых усилий спрятать одинокое тело.

ИНДЕЙСКИЕ ТЕРРИТОРИИ

Для большинства белых индейцы самая настоящая загадка. Одни из них справедливые и честные, тогда как другие злые и жестокие. В действительности, они обычные люди. Точно такие же, как и мы. Каждое племя индейцев имеет собственную культуру, которая кажется нам необычной, из-за того, что мы считаем себя более «цивилизованными».

На Западе существует примерно сотня племен, но три индейские группы имеют наибольшее влияние среди них. Этими группами являются индейцы Сиу, Конфедерация Койота и Апачи.

НАЦИЯ СИУ

Нация Сиу сформировалась в 1872 году. Когда Союз начал терпеть поражение в Битве за Вашингтон, коренное население Дакоты решили провозгласить независимость территории своих предков. Сидячий Бык начал решительный поход за свободой, но так и не смог объединить все племена под властью единого правителя.

Поскольку нация не могла существовать без руководства, индейцы решили собирать совет старейших, известный как «Викаса Ятапика». Викасы – это четыре мудрых лидера, назначенных племенем для того, чтобы определить будущий курс нации.

В нации сиу эти люди имеют абсолютный авторитет. Любые формальные отношения с индейскими нациями Дакоты должны быть выслушаны этими могущественными представителями племен.

Стоит отметить, что Хункпапы, Миникоджу, Брулы и Оггалы имеют четырех постоянных викас в совете нации. Другие индейские племена, интересы которых представляет совет, должны бороться за право выставить своего викасу.

ОТНОШЕНИЯ СО ШТАТАМИ

В настоящее время, между Штатами и Нацией Сиу идет необъявленная холодная война. Сиу разрешено перемещаться по северным территориям маленькими группами, численностью менее пяти человек. Более крупные группы индейцев считаются «формированиями рейдеров», и выпроваживаются до самой границы специальным кавалерийским «эскортом». Считается, что индейцы убираются восвояси, повстречавшись с парнями в голубой форме. Однако, в действительности, это не совсем верно.

Стоит отметить, что противостояние продолжается и по другую сторону границы. Причем в более серьезной форме. Ни одному белому не позволено переходить границу Сиу, за исключением тех людей, что работают на Канговскую железную дорогу Айрон Драгон. Впрочем, даже в этом случае, нарушитель границы должен следовать строго к Дээдвуду или в район горных выработок, разрешенных индейцами. Остальные области индейской территории считаются запретными, и любой человек, вступивший на них, имеет серьезные шансы никогда не увидеть своих близких.

Жители Дээдвуда не раз доносили американскому правительству, об индейских бесчинствах, но ответ Гранта всегда был краток и прост – «Вы были заранее предупреждены о поведении дикарей!»

ДВИЖЕНИЕ СТАРОГО ПУТИ

Викасы знают, что после 1863 года мир серьезно изменился. Однако, они не догадываются, что стало причиной подобного преобразования. Вожди считают, что духи рассердились на свой народ, за какую-то серьезную оплошность. Сидячий Бык один из первых начал кампанию за возвращение к обычаям и

законами предков. Он говорил о том, что надо избавиться от «злого» влияния белых людей – пистолетов и артефактов конвейерного производства – после чего вновь вернуться к природе.

Лидеры Сиу придерживаются вышеозначенной идеи с 1865 года, и вся нация с упрямством следует за своими вождями. Дошло до того, что при чужаках индейцы демонстративно охотятся с луками и стрелами, а также делают ножи из твердого камня.

Кроме того, шаманы, придерживающиеся старого пути, оберегаются духами-хранителями, и обладают могущественными колдовскими силами.

В свою очередь, армия США рада подобному культурному отступлению, поскольку индейцы становятся беззащитными перед скорострельными пушками Гатлинга и другими проявлениями милитаризированной инженерии. С другой стороны, невероятно могущественные шаманы, могут с легкостью засунуть победные реляции белых, обратно в их глупые рты.

УПОРСТВО ГЕНЕРАЛА КАСТЕРА

С тех пор как генерал Кастер потерпел серьезное поражение в битве при Литтл Биг Хорн, правительство севера начало с уважением относиться к нации Сиу. Несмотря на признание своих генералов к викасам, президент Грант увидел, что в сражении при Литтл Биг Хорн Сиу выступили как единая нация, а не как альянс племен, преследующих разные цели. По этой причине, Грант желает удержать нации от войны, несмотря на то, что все его попытки пока безрезультатны.

Дополнительная информация о конфронтации между Севером и Сиу, описание битвы при Литтл Биг Хорн и детали Дэдвудского соглашения могут быть найдены на страницах приложения *Танцующие с призраками* (или в *Пути Храбреца* – прим.перев.). Детальное описание Дэдвуда может быть найдено в оригинальном *Руководстве Маршала по Мертвым Землям*.

ОРДЕН ВОРОНА

Не все индейцы приветствуют возвращение на Старый Путь. Некоторые молодые индейцы (особенно молодые Сиу), не согласные с наказаниями викас, тайно подняли восстание против старого порядка и назвали себя Орден Ворона. Члены ордена имеют на своем теле татуировку вышеназванной птицы, которая скрыта от посторонних глаз.

Когда викасы прознали о возможном восстании, они дали неделю всем членам своих племен для того, чтобы стереть со своих тел омерзительную татуировку. Спустя семь дней, вожди объявили, что людей обнаруженный индеец, имеющий на своем теле татуировку черной птицы, будет немедленно приговорен к смерти.

СИДЯЩИЙ БЫК

Сидящий бык, или «Хункпапа Викаса» - лидер вождей и человек, ответственный за выбор курса, по которому следует вся индейская нация. Его искусные речи подталкивают обыкновенных, не искушенных в политике индейцев, к той мысли, что война с белыми неизбежна.

Свою самую известную речь Сидящий Бык произнес в 75-ом году, после знаменитого Дэадвудского соглашения. При этом, часть спича, произнесенная на английском языке, была относительно благодушна, тогда как обращение к индейцам Сиу сопровождалось клеймением белых людей. Точнее сказать, вождь викас назвал солдат союза убийцами и лгунами. Забавно, что слушая речь Сидящего Быка, генералы Шерман и Терри (не знающие ни единого слова на языке Сиу) вежливо улыбались и упрямо кивали головами.

Стоит ли говорить о том, что последующее разъяснение генералам речи вождя, не способствовало установлению дружеских отношений между армией Союза и индейцами Сиу. Неприкрытая насмешка над силами США достаточно быстро привела к ужасной резне при Литтл Биг Хорн.

Страшная правда о Сидящем Быке заключается в том, что он сам является равенитом (членом ордена Ворона). По совету Великого в Робе (см. ниже), он тайно организовал противников старого порядка и наказал им копить оружие и боеприпасы. В один прекрасный день, когда все будет готово к атаке, Сидящий Бык поведет своих последователей, против белых людей и начнет вторжение с захвата Дэадвуда и Черных холмов. Сейчас он ждет удобного момента, дабы дискредитировать старый порядок. После этого он сместит остальных викас и провозгласит себя великим вождем. Стоит отметить, что битва при Литтл Биг Хорн и победа сторонников старого пути над американской кавалерией привели к тому, что дело Сидящего Быка было отброшено на несколько лет назад.

ВЕЛИКИЙ В РОБЕ

Шаман, известный под вышеприведенным именем, является ближайшим помощником Сидящего Быка. Никто из ныне живущих смертных не догадывается, что этот человек никто иной, как сам Ворон (дополнительная информация по данному персонажу может быть найдена в разделе «Конфедерация койота»).

АЙРОН ДРАГОН

Согласно договору с Кангом, Айрон Драгон получил право построить ответвление до шахтерского города Дэадвуд. Когда рабочие занялись возведением путей, Сидящий Бык и его люди подъехали к линии, и смогли договориться о встрече между Великим в Робе и варлордом Кангом. В обмен на транспортировку оружия для Сиу (этот акт попирает не только указы вождей, но и закон США), Канг получил поддержку Быка, причем тот обещал повлиять на других викас входящих в совет.

Уже месяц спустя, первый поезд варлорда пересек границу Штатов и доставил оружие, ожидающим его индейцам. Местные рассчитались с представителями китаица драгоценными камнями, деньгами и драгоценностями, отобранными у незарегистрированных шахтеров, и добытых путем воровства. Несмотря на то, что в большинстве привезенных ящиков были ружья и пули, в некоторых оказался динамит и части артиллерийских орудий. Благодаря поставкам Канга, люди Сидящего Быка вступят в войну полностью подготовленными к крупномасштабному противостоянию с Белыми.

КОНФЕДЕРАЦИЯ КОЙОТА

Конфедерация Койота образовалась в 1874 году, несколько месяцев спустя после битвы у Кирпичной Стены. В нее вошли четыре крупных племени - Команчи, Шайены, Арапахо, Кайова – а также несколько более мелких (например, покинувшие Чироки Кайова-Апачи), которые не имеют реальной власти в системе конфедерации.

Фактически, племена объявили своей территорией пространства Оклахомы, а также все поселения, оказавшиеся внутри Конфедерации. По границе конфедерации всегда ходят патрули из 10-20 храбрецов (мужчин и женщин), которые немедленно отправляются за подмогой, в случае возникновения серьезных конфликтов.

Лидером конфедерации является таинственный шаман, известный под псевдонимом «Койот». Несмотря на то, что Койот обращает внимание на всех вождей, самыми верными его помощниками являются Квонан Паркер из племени Команчей и Сантана из племени Кайова.

КОЙОТ

Истинное имя Койота знают только Паркер и Сантана. Шаман всегда одет в ярко-красную робу, а на его голове можно увидеть широкополую шляпу, полностью скрывающую лицо. Судя по зычному голосу, люди догадываются, что Койот мужчина. Однако, при этом никто не знает сколько ему лет, а также, к какому племени он принадлежит. В действительности койотом является близкий друг Паркера по имени Исатай – человек, затеявший атаку на Кирпичную Стену в 1874 году.

Стоит отметить, что Исатай никогда не стремился стать вождем или магическим существом. В битве при Кирпичной Стене он стоял в отдалении и смотрел за тем, как сражаются храбрецы его племени. Однако, одна из ведьм противника имела острый глаз и смогла серьезно ранить Исатая.

После битвы, Паркер и Сантана опустили своих людей домой, а сами повезли смертельно раненного Исатая на святую землю Блэк Месы, что находится в Оклахоме. Здесь они возблагодарили духов за доставленную победу, после чего начали готовить душу Исатая к переходу в Охотничью землю. Во время длительного ожидания, Паркер и Сантана иногда говорили о нации Сиу, и мечтали о том, чтобы у их племен появилась новая родина. Метаясь в бреду, Исатай слышал отголоски ведущегося разговора, и ему привиделось эпическое видение. Дух великого Койота-хитреца поведал Исатаю, что он будет жить, но только в том случае, если создаст великое государство людей, название которого будет посвящено его спасителю и духовному поводырю.

Кроме того, Койот произнес еще одну загадочную вещь. Он сказал, что новую нацию должен возглавить Исатай, а не Паркер или Сантана. Также дух добавил, что новый правитель должен держать в тайне свое имя и внешний вид. В ответ на закономерные вопросы умирающего, койот ответил, что в случае разглашения тайны личности, Исатая ждет крайне печальная судьба.

Очнувшись, умирающий с неохотой рассказал о видении своим друзьям и был крайне удивлен тем, что и Паркер и Сантана согласились объединить племена под руководством Исатая. Несмотря на то, что вожди продолжают управлять своими племенами, как и раньше, верховная власть над конфедерацией перешла в руки таинственного Койота.

Исатай смог излечиться согласно предсказанию духа-Койота, но кровь, сочащаяся из ран, навсегда окрасила его робу в красный цвет. Раны Исатая

кровоточат до сих пор, но человек, стоявший у порога смерти, стал значительно сильнее, чем был в обычной жизни.

Дополнив свою кроваво-красную одежду широкополой шляпой, Исатай стал великим вождем Конфедерации, таинственным человеком по имени Койот.

ПЛАН ВОРОНА

К несчастью для Исатая, Койот встреченный им в видении, был спиритуальным обликом Ворона. Злобный шаман рассчитывает, что в один прекрасный день он сможет убрать Исатая, и Конфедерация Койота навсегда перейдет на сторону Ворона.

СОЮЗНИКИ

Слухи о том, что Койты имеют с Конфедерацией какой-то тайный договор, стали достоянием общественности с 1876 года. Военизированные группировки союзников предпринимали нападения на поселения и гарнизоны, расквартированные в Канзасе, а также атаковали другие Спорные Территории. Во главе этих молниеносных рейдов частенько стояли Паркер и Сантана.

На людях, Койты признавали суверенитет конфедерации и независимость ее границ. Они видели южан как людей храбрых духом, поднявших межей против ненавистных янки. Несмотря на то, что Койот специально не настраивал индейцев против белых людей, большинство незваных гостей, вошедших на индейские территории без серьезной причины, никогда не вернулись обратно.

БИЗОНЬЯ ВОЙНА

Квонан Паркер – Великий вождь племени Команчей и один из трех важных персонажей в Конфедерации Койота. Паркер не скрывает того, что не верит белым людям. В особенности он ненавидит охотников на бизонов. И для этого у него есть серьезная причина. Массированное уничтожение южных стад привело к тому, что его люди начали голодать.

Паркер достаточно открыто заявил, что охотники на бизонов, зашедшие на территорию Конфедерации Койотов, навлекут на себя серьезные проблемы. Любой браконьер, презревший индейские слова, умрет тяжелой и мучительной смертью.

Личная война Паркера против охотников на бизонов началась в 1874 году, когда он, вместе со своими людьми внезапно атаковал лагерь по выделке кож, расположенный у Кирпичной Стены. Кровавое побоище произвело такое мрачно впечатление на обе стороны границы, что едва не привело к крупномасштабному военному столкновению.

Газеты называли атаку Паркера началом «Бизоньей войны». Таким образом, парень, если ты едешь на север, чтобы обогатиться на бизоньих шкурах, то моей тебе совет – объезжай страну Койотов стороной. Несмотря на то, что убийство этих животных запрещено правительствами обеих конфедераций, браконьеры не считаются с авторитетом политиков, и делают то, что им в голову взбредет.

Таким образом, у Паркера развязаны руки и он может творить с браконьерами все, что хочет. Стоит отметить, что в случае нападения на браконьеров, Паркер покажет себя безжалостным и жестоким противником.

СТАРЫЙ ПУТЬ

Старейшины конфедерации, а также сам Койот, желают придерживаться старых обычаев, несмотря на то, что Квонан Паркер не желает отгораживаться от новейших достижений цивилизованного мира. Известно, что Паркер возит с собой пистолет гатлинга, а его ближайшие товарищи собрали огромную коллекцию различных технических устройств и приспособлений.

В свою очередь, Сантана верит в старый путь. Будучи истинно верующим человеком, он считает, что технология является причиной человеческой жадности.

АПАЧИ

Апачи – доминирующее индейское племя, обитающее в южной Аризоне. Налеты и войны, являются неотъемлемой частью их жизни, вследствие чего апачи получили репутацию свирепых борцов. Одним из самых могучих воителей, живущих среди апачей, является великий лидер Чирикахуа по имени Кочисе.

По началу Кочисе хотел жить в мире с белыми людьми, осевшими на земле его предков. Однако, в 1861 году, он был ошибочно обвинен в похищении ребенка местного фермера и в воровстве скота. Солдаты, отправившиеся искать мальчика, захватили индейца, предательски обманув его. Кончисе сумел сбежать из плена, и вскоре отомстил за свое унижение, напав с Апачами Чирикахуа на ближайшие поселения белых людей.

Когда началась гражданская война, армия Юга вступила на территорию Нью-Мехико и Аризоны. Ослабленные массовым дезертирством силы союза, подожгли свои форты и отступили на восточные территории. Апачи наивно решили, что отступление федералов связано с их успешными рейдами и начали кампанию по уничтожению всех белых поселений в регионе.

В 1862 году, дивизия северных добровольцев вторглась в пределы штата и выбила из него оставшиеся части конфедератов. После поражения повстанцев, к дивизии присоединились подкрепления из Нью Мексико. Разобравшись с Дикси, северяне обратили внимание (во всяком случае, военные используют именно этот термин), на племена Апачей и Навахо. Во время стычек с индейцами Янки достигли некоторых успехов, но в это время началось массированное вторжение Рекконеров. К 1864 году, шаманы Апачей уже могли на равных противостоять Северным отрядам, вооруженным огнестрельным оружием.

Вышеозначенные эпизоды случились незадолго до того, как Чирикахуа начал управлять несколькими племенами одновременно и заставил Янки отступить, укрывшись в собственных фортах. В 1866 году, главные лица развернувшейся драмы поменялись своими местами. Теперь уже Апачи патрулировали границы штата, а белые совершали налеты на их поселения.

Великая Встряска 1868 года полностью изменила сложившееся положение вещей. Так уж вышло, что большинство воинских формирований севера, сражающихся в Аризоне, были сформированы в Калифорнии. Те солдаты, что не покинули своих постов после первых известии о землетрясении, немедленно были отозваны в Калифорнию специальным правительственным приказом. И снова небо стало красным от пожаров, охвативших федеральные форты. Однако, в этот раз Янки медленно отступили на запад.

РЕЗНЯ ГЕНЕРАЛА СЛОТЕРА

На несколько коротких месяцев, Апачи вновь стали хозяевами собственной судьбы. Примерно в это же время, президент Дэвис отправил большое количество своих войск в лабиринт, а также на защиту Призрачного пути. Командовал этими отрядами Генерал Джозеф Эвелл Слотер, кровавый мясник, убивающий каждого, встреченного на пути индейца. Нужно ли говорить о том, что Слотер был просто вне себя от ярости, когда многочисленные индейцы совершали нападения на конвои, идущие, в сторону Конфедерации и убивали его людей.

Довольно скоро, генерал полностью оправдал свою фамилию (*по-английски – Slaughter это резня – прим. перев*), а его войска оставили за собой кровавый след на территориях Нью Мексико и Аризоны. У Слотера было мало людей, но те, что были, показали себя бессердечными убийцами. Решив напасть на Апачей, генерал нанял себе проводника из враждебного Апачам племени.

Так вышло, что индейцы не были готовы к внезапной атаке, потому что поражение Янки заставило их расслабиться и упиваться плодами победы. Достаточно быстро Слотер сумел победить множество племен, и переселить огромное количество индейцев в Боскью Редондо (резервацию, расположенную у реки Пекос, Нью Мексико). Дабы избежать тотального поражения, Кочисе отошел с Чирикахуа в Драгунские горы и основал там тайную крепость.

Одержав победу над Апачами, Слотер соорудил на всем протяжении Призрачного пути систему хорошо охраняемых фортов, которые должны были охранять конвои от атак Апачей и Мексиканских налетчиков. Когда война на Восточном побережье временно зашла в тупик, президент Дэвис разместил в вышеозначенных укреплениях множество конфедеративных военных.

После того, как Призрачный путь стал относительно безопасен, генерал Слотер обратил самое пристальное внимание на Кочисе и его людей. К тому времени, Кочисе остался единственным индейским вождем Аризоны, активно сопротивлявшимся властям Конфедерации. Маленькие военизированные группы Чирикахуа частенько сходили с ночных холмов и атаковали патрули, хранилища, и частную собственность граждан Конфедерации. Для того, чтобы обнаружить тайное логово вождя, Слотер начал пытаться и убивать всех Апачей, попавших под его горячую руку. Однако, индейцы упорно молчали.

Осознав, что простыми пытками Кочисе не возьмешь, генерал направил к Драгунским горам множество патрулей. Несмотря на все старания солдат, большинство из них не достигло никаких успехов. Апачи упорно не хотели сходиться с Конфедератами в открытом бою, и наносили удары из засад и укрытий, после чего непременно скрывались во тьме ночи.

Разъяренный, бестолковостью своих солдат, Слотер запросил из Ричмонда дополнительные подкрепления. В ответ на это, Дэвис вернул назад половину людей генерала, заявив, что они понадобятся ему для внезапной атаки на Вашингтон. Подобный ответ означал, что вся борьба генерала была напрасной. Ситуация с индейцами вновь возвращалась в первоначальное состояние. Вдобавок к этому, силы Слотера были растянуты тонкой линией по границе Аризоны, Нью Мексико и Южной Калифорнии. Тем не менее, безжалостный генерал продолжил свою кровавую вендетту против вождя Апачей.

СМЕРТЬ КОЧИСЕ

Разгоревшаяся битва за Вашингтон стала теми жерновами, в которых медленно перемалывались вооруженные силы Конфедерации. Изолированные и ослабленные части западных территорий продолжали охранять караваны с Призрачной Скалой, но уже не могли проводить акции возмездия против Апачей. Кочисе очень быстро осознал свое преимущество и начал налеты с удвоенной силой.

Сразу же после Розвелльского инцидента, поставки Призрачной Скалы были временно приостановлены. Передышка дала военным возможность забросить некоторые форты и реформировать мелкие подразделения конвоиров в более крупные вооруженные формирования. Стоит отметить, что одним из наиболее активных укреплений стал Форт Хуачука. Генерал Слотер собрал здесь мощную воинскую группировку необходимую для продолжения охоты на Кочисе.

К несчастью для Слотера, судьба разочаровала его в очередной раз, ибо Кочисе умер, так и не дождавшись генеральского возмездия 8 июня 1874 года.

С тех самых пор, место погребения Кочисе окутано покровом тайны. Апачи не говорят иноземцам, где оно расположено, и как до него добраться. Впрочем, упорный Слотер решил свести счеты с упрямым индейцем, даже, несмотря на факт его окончательной смерти. Генерал предложил 2,000\$ награды тому, кто принесет ему останки непримиримого апача. Стоит отметить, что многие белые любители наживы хотели выполнить задание генерала, но так и не вернулись с индейских территорий живыми.

Однако, не все так просто маршал. В действительности, Кочисе жив. Несколько лет назад, он пришел к выводу, что возраст и болезни мешают ему возглавлять племя и далее. Поговорив с шаманами и лекарями, он нашел другой способ помочь своим родичам.

С помощью колдунов апачей, дух Кочисе вошел в Охотничью Землю и взял к себе на службу могущественного горного духа – «Гана». Вождь заставил духа даровать Чирикахуа способность входить в Призрачную Землю, а также обязал его спрятать тайную крепость племени от чужих глаз. Сверхъестественная помощь помогла воинам Кочисе внезапно атаковать своих врагов из засад, после чего скрываться в неизвестном направлении.

Думаю, не требуется говорить о том, что подобная помощь была не бесплатной. Кочисе заставляет духа выполнять условия договора, находясь с ним в неразрывной связи. Пока дух вождя находится в Охотничьей земле, его тело лежит в таинственной горной пещере. Шаманы племени поддерживают существование вождя могущественными напитками и магией. Впрочем, несмотря на все старания мудрецов, тело Кочисе медленно теряет силу и волю к борьбе. Вне всякого сомнения, в момент смерти индейца, горный дух перестанет помогать племени. Великое землетрясение всколыхнет горы, и обвал заблокирует вход в пещеру, навеки замуравив тело Кочисе в толще скальных пород. Дух вождя также будет пойман в Охотничьей земле, и навеки останется там, в виде слуги Гана.

Благодаря дарованным сверхъестественным способностям, апачи могут передвигаться по земле без следов, не издавая при перемещениях ни единого звука. Правда, стоит отметить, что дар Гана не поможет апачам в том случае, если их передвижение будет замечено каким-нибудь глазастым персонажем.

Известно, что Чирикахуа живут в большой группе пещер, расположенных высоко в горном массиве. Таким образом, добраться до них может лишь тот персонаж, что обладает продвинутыми навыками скалолазания. Несмотря на

то, что путь до пещер пролегает через ряд уступов и последовательностей вертикальных поверхностей, Чирикахуа без труда преодолевают его. В то же самое время, люди, не принадлежащие племени Кочисе, смогут добраться до пещер, только вступив в противоборство с Ганом.

Для того, чтобы вскарабкаться на утес, герои (не - Чирикахуа) должны совершить проверку умения Лазания против DC=25, причем, вместо модификатора силы используется модификатор воли. В том случае, если персонаж срывается, он уже не может найти путь на вершину. В том случае, если при проверке лазания выпадает 1-ца, герой срывается и летит вниз с высоты 1d10x10 футов.

Индейцы, увидевшие карабкающихся персонажей, вряд ли отнесутся к героям с добротой и пониманием. Скорее всего, Чирикахуа попытаются сбить персонажей со скалы, вследствие чего проверки умения героев должны учитывать штрафы, являющиеся следствием прямой опасности, угрожающей сверху.

ДЖЕРОНИМО

После духовной смерти Кочисе, власть над племенем перешла к Джеронимо - Апачу из племени Неднис, родителей которого убили мексиканские налетчики. Решив присоединиться к племени Чирикахуа, Джеронимо решил драться вместе с ними и вскоре стал одним из них. Будучи смелым воином и мудрым вождем, Джеронимо также отличался огромными спиритуальными способностями.

Известно, что Джеронимо дал клятву добыть скальп Слотера, за то, что генерал сделал с народом апачей. Решив мстить белым людям, индейцы, под руководством Джеронимо, предпринимают решительные атаки на повозки (идущие как к Лабиринту, так и от него), а также на ранчо, фермы, и недавно появившиеся поезда.

Несмотря на утомление от войны, Джеронимо понимает, что его люди будут свободны только тогда, когда сами завоюют себе независимость. Кроме того, он осознает, что апачи не смогут выстоять в прямом бою против армии Конфедерации, поскольку артиллерия белых людей в мгновение ока сведет с ними счеты. По этой причине, его людям не оставалось ничего иного, как стать мастерами засад и внезапных нападений.

Важно помнить, что апачи будут избегать боевых столкновений, до тех пор, пока не превзойдут врага количеством или не займут удобную позицию для засады. К несчастью для солдат конфедерации, в последнее время, подобные нападения происходят довольно часто. Многие бойцы повстанцев рассказывают истории о том, как апачи набросились на них неизвестно откуда, обстреляли из ружей и бесследно исчезли. Искусство маскировки индейцев достигло таких высот, что даже ветераны-рейнджеры, специализирующиеся в деле выслеживания, частенько не могут обнаружить, куда делись апачи только что атаковавшие отряд из засады.

Повстанцы знают о том, что Летающие Бизоны достигли определенных успехов в схватках с Чирикахуа, однако, по какой-то непонятной причине, Джефферсон Б. Дэвис не шлет своим людям ракетные ранцы, для того, чтобы южане повторили воздушные аттракционы капитана Кайла. Ненависть южан к Бизонам к их новациям, и в частности к сержанту Эймосу, столь сильна по той простой причине, что северные летуны уже не раз оставляли конфедератов с носом.

СТОЛКНОВЕНИЯ С ИНДЕЙЦАМИ

Столкновение с группой индейских храбрецов возможно во многих уголках Таинственного Запада. Приложение *Танцующие с призраками* (в версии для D20 эта книга называется *Путь Храбреца*) содержит информацию о многих индейских племенах, а также правила по созданию героя (или злодея) индейца. В основном индейцы (NPC класса воин) путешествуют группами по 5-10 человек. Эти отряды возглавляют храбрецы или шаманы пятого или более высокого уровня.

Типичный Индеец

Воин 3, CR 2, Среднего роста, Человек, HD 3d8, Hp 20, Init +2, Spd 30 ft, AC 15 (+2 Dex, +1 Щит Сиу, + 2 Рубашка для скрытного перемещения), Atk +5 (Дистанционная) / +5 (Ближняя), AL CE, SV, Спасброски Стойкость +6, Рефл. +3, Воля +1, STR 14, DEX 14, CON 16, INT 10, WIS 10, CHA 12.

Умения и фиты: Лазание +4, Приручение животного +3, Прятанье +6, Бесшумное передвижение +6, Знание дикой природы +6, Верховая стрельба, Простое оружие, Выслеживание

Следующие умения являются классовыми для индейцев: Прятанье, Бесшумное передвижение, Знание дикой природы.

Экипировка: Рубашка для скрытного перемещения, щит, копье, боевая дубинка (ее статистка подобна статистике большой дубинки), короткий лук, 20 стрел и лошадь.

Описание: Вышеприведенные описания лучше всего подходят для племен индейцев с высоких равнин. Однако, они могут подойти и для представителей других, более редких племен.

ДОДЖ СИТИ

Додж Сити, штат Канзас – одно из самых замечательных мест Таинственного Запада. Это город, который может стать отличной локацией для начала кампании. Поскольку Додж находится на спорной территории, в его пределах обитает огромное множество представителей разнообразных социальных групп. По этой причине, созданные здесь герои могут быть как Южанами, так и Северянами.

Стоит отметить, что Додж разделен идеологией на две части. Обитатели данного поселения придерживаются или стороны северян или стороны южан. Подобная дифференциация является следствием того, что в течение 20 последних лет «Кровавый» Канзас стал местом, в котором произошло множество столкновений, а боевые действия велись в нем с не меньшей интенсивностью, чем на Восточном побережье.

В большинстве городов штата обитатели поддерживают только одну сторону эпического противостояния. Подумайте сами, чем бы закончилась ежедневная жизнь сторонников союза, расположившихся рядом с домом почитателя Конфедерации? Додж совсем другое дело. Здесь терпимо относятся к сторонникам любых политических взглядов. И знаете почему? Потому, что здесь люди делают деньги. При этом, хорошая прибыль невозможна без известной доли терпимости.

В то же самое время, регионы вокруг Доджа являются воплощенной в жизнь мечтой Рекконеров. Здесь каждый человек, имеющий топор, точит его на кого-

нибудь, а люди молотят друг друга с большей скоростью, чем кролики занимаются «арифметикой». Из-за непрерывной угрозы насилия, Уровень Страх в Додже достигает показателя 3. Это самый высокий уровень ужаса на всех Спорных Территориях.

ДЕНЬГИ НА БОЧКУ

Известно, что Додж имеет большие деньги с рогатого скота. Наиболее выгодным бизнесом в этих местах является добыча бизонов. Точнее сказать, их «драгоценных» языков.

Охота на этих животных приобрела невиданный размах в начале 72-го года. Какие-то парни из Германии нашли способ преобразовывать шкуру буйвола в крепкую, качественную кожу. Не прошло и нескольких месяцев, как цена на шкуры достигла отметки 3.5\$ (или, даже, больше).

К счастью для рогатых животных, индейцы начали создавать свои государственные формирования – Нацию Сиу и Конфедерацию Койота. Думаю, что не стоит говорить, как злы они были, узнав, что белые охотники беззащитно истребляют их единственный источник пищи, одежды и предметов труда.

Вскоре после начала Буйволовой лихорадки, большие группы индейцев начали вторгаться в Канзас со своих территорий, и, по всей видимости, с земель Конфедерации. Достигнув спорных регионов, хабрецы приступила к атакам на охотничьи группы и поселения. При этом, в самом начале конфликта, белых охотников просто изгоняли с равнин.

Союзная кавалерия попыталась помешать чрезмерной активности индейцев, но продолжающаяся Гражданская Война постоянно мешала генералам севера довести свое дело до победного конца. Несмотря на возникшие трудности, в течение первого года противостояния по равнинам прокатилось несколько скоротечных кавалерийских битв. В результате маленькой войны между Сиу (в союзе с Конфедерацией) и Северянами (им помогали партизаны, настроенные за союз с севером) был уничтожен форт Додж. Индейские воины вернулись домой лишь после того, как от военного укрепления остались одни дымящиеся руины.

Вследствие затянувшегося конфликта между индейцами и союзом, охотники на бизонов задумались о том, что 3.50\$ не такая уж и высокая цена за постоянный риск своей жизнью. Даже после того, как Сиу сконцентрировали свое внимание на Севере, охота на бизонов продолжала быть чрезвычайно опасным занятием.

В 1874 году, цена на шкуры превысила все мыслимые пределы, из-за того, что рогатый скот белых людей атаковали ужасающие болезни. Самой кошмарной из них были знаменитая Техасская лихорадка. Кроме того, на стада начали нападать отвратительные паразиты – прерьевые клещи.

Удивительно, но ни одна из этих напастей не перекинулась на стада Бизонов. Мясо этих животных осталось чистым, и охотники с удвоенной силой принялись добывать его, несмотря на то, что раньше бросали его гнить на землю. Довольно скоро, цена на одного бизона повысилась до 30\$, и охота на диких быков стала весьма привлекательной профессией.

«ГОРОД МИРА»

В то же самое время, две крупные железнодорожные кампании (северная Юнион Блю и южная Блэк Ривер), начали проводить свои ветки через Канзас.

Предприниматель Роберт Райт задумал извлечь прибыли из чужих железнодорожных путей и решил основать на их пересечении город, в котором бы люди могли отдохнуть от постоянных сражений, и стали бы жить в мире, друг с другом, попутно зарабатывая крупные деньги.

Райт назвал свой новый дом Додж Сити. В те дни, люди давали имена исходя из текущих мыслей об окружающем, и не забивали голову длительными размышлениями. В первые дни существования города, Райт клятвенно заявил о том, что внутри пределов поселения будут рады людям любых политических взглядов. Ну а для того, чтобы горожане могли рассчитывать на мирное существование, правители Доджа позаботились о серьезных полицейских силах. Вне всякого сомнения, идея нейтрального города привлекла к себе внимание людей не только в «Кровавом» Канзасе, но и вне его. Поселение Доджа росло чрезвычайно быстрыми темпами. Многие из новоселов были любителями оружия, уставшими бегать по бесконечным декорациям пустынного тира. Другие, перебрались сюда, чтобы делать деньги. К несчастью, в Додже поселились отдельные уроды, мечтающие причинить горожанам море дополнительных проблем.

На первых выборах Мэра Роберт Райт с легкостью обошел подозрительного типа по имени Гувер. Новый мэр достаточно быстро нашел локального маршала и его помощников, способных следить за миром, в столь противоречивом месте. Ларри Дегер был выбран шерифом, тогда как его помощниками стали Уайт Берри Стэп Эрп и Эд Мастерсон.

ЗАКОН В ДОДЖЕ

Поддерживать закон в Додже чрезвычайно трудно, поскольку жизнь здесь нелегка и опасна. Кроме проблем, обычных для городов Таинственного Запада, местный маршал должен иметь в виду, что в Додже обитают крупные вооруженные банды, единственной причиной существования которых, является массовая резня антагонистов (снаружи или внутри города, по большей части зависит от случая). Вдобавок к этому, в поселении сходятся две железные дороги, и Додж является местом сбора охотников на бизонов. Это еще не все, мой друг. В Додже доплатна техасских ковбоев, а также шпионов Союза и Конфедерации, которые ведут между собою невидимую войну.

Перед началом работы, мэр приказал своим охранникам порядка, забыть о своей точке зрения, и подходит к будущим проблемам с максимально возможной объективностью, поскольку закон должен был быть одинаков для Южан в той же мере, что и для Северян. В хаосе Гражданской войны, Додж получал возможность выжить только в том случае, если бы его нейтральная позиция не подвергалась сомнению. Если бы полиция взялась поддерживать одну из сторон конфликта, город немедленно бы превратился в единое поле боя, в котором бывшие соседи по улице направили бы друг против друга многочисленные арсеналы огнестрельного оружия.

Охранник порядка всего лишь обычный человек, и он не всегда способен соответствовать высокому идеалу законника. Разгневанный обыватель, решивший, что его обидели без всякой причины, может подать жалобу на любого офицера, который, по его мнению, имеет на него зуб. Городской совет достаточно быстро разбирает подобные дела и прислушивается к общественному мнению. По этой причине, в последнее время, со своего поста было смещено целых пять маршалов. Несмотря на то, что действующая система

законников не идеальна, она, пока еще, сглаживает острые углы между различными социальными группами.

Недавно, группа обитателей Доджи Сити выступила с предложением, согласно которому действующего маршала Ларри Дегера следует сменить на Уайта Эрпа – известного в городе человека и уважаемого законника. Бесстрашие Эрпа, а также его способность решать трудные ситуации без применения огнестрельного оружия, привели к тому, что мирные обитатели Доджа буквально полюбили помощника маршала.

Эрп, как и всякий умный человек питает отвращение к кровопролитию, хотя и знает о нем не понаслышке. Уайт уже имел столкновения с парнями, придерживающимися другой точки зрения. К сожалению, этих людей не удалось разговорить, поскольку общение достаточно быстро деградировало до примитивного обмена пулями.

В случае возникновения опасной ситуации, Уайт бьет противника револьверной ручкой по голове. По этой причине, парни с помятым лбом получили в Додж-Сити прозвище «меченных Эрпом».

ГОРОДСКОЙ СОВЕТ

Совет города имеет в своем составе шесть членов, каждый из которых выбран на двухлетний срок. На данный момент времени, все городские старейшины, являются известными в городе торговцами. Несмотря на то, что не все из них соглашаются с идеей Райта о мирном обществе без активного противостояния, они полностью разделяют его любовь к деньгам и поддерживают статус Доджа, как открытого для всех города (в том случае, конечно, если вышеозначенные «все» расстаются в нем со своими накоплениями).

По этой причине, городской совет принял строгие законы против бродяжничества. Маршалы и помощники маршалов должны изгонять из Додж-Сити всякого человека, не имеющего видимого источника доходов, или хотя бы 10\$ наличными.

Стоит отметить, что этим законом пользуются достаточно редко, и направлен он, в первую очередь, против подозрительных элементов.

ЗАКОН ОБ ОРУЖИИ

Самая большая новость последнего времени, касающаяся свобод Додж-Сити, повествует о том, что на городской территории запрещено ношение любого огнестрельного оружия. Городской совет принял подобное постановление, исключительно для того, чтобы город перестал быть диким и грубым местом, а местные ковбои прекратили затевать в салунах бесконечные потасовки. Ясно понятно, что с вышеозначенным постановлением оказались согласны далеко не все обитатели поселения.

Закон требует, чтобы каждый прибывший в город человек, немедленно отправился к маршалу Ларри Деггеру, и сдал бы ему все свое оружие, в обмен на ружейные метки (перед тем как уйти из поселения, их можно будет вновь обменять на свои стволы). В том случае, если кто-либо будет ходить по Доджу, не заботясь о соблюдении оружейного закона, то его наверняка арестуют (максимальный срок до трех месяцев), отберут оружие и заставят заплатить штраф в размере 50\$ за каждый ствол. При этом, стоит учитывать, что чем

больше было у вас образцов огнестрельного оружия, тем больший срок вы проведете в тюрьме.

Сразу же после появления ружейных меток, в городе образовался своеобразный черный рынок, связанный с тем, что некоторые метки были потеряны, украдены и даже проиграны при игре в покер. Довольно быстро, метки получили статус подпольной валюты Додж – сити.

ВОЙНА

Как уже упоминалось ранее «Кровавый Канзас», является местом постоянного противостояния сторонников севера и юга, вследствие чего его территория находится в перманентном состоянии войны. Довольно часто, головорезы из противоборствующих группировок заезжают и в Додж. Как правило, эти люди желают пополнить свои припасы или выпустить пар (подумай сам, всякий захочет отдохнуть, если в течение долгих месяцев будет ездить по территории одной и той же дыры, внимательно следя за своими противниками). На гулянках этих людей мало закона и порядка, вследствие чего подобные пирушки частенько кончаются крупными неприятностями.

Несколько раз, группы подобных головорезов с криками проносились по городу, запугивая несчастных обитателей Доджа. Увидев подобный дебош, последователи иной стороны конфликта хватались за револьверы и принимались наводить порядок и справедливость собственными руками. Бывало и так, что некоторым из буянов крепко доставалось на орехи. Очень часто, столкновения «доморощенных» законников кончались массовой уличной перестрелкой, во время которой престиж отцов города оказывался между двух огней.

Группы, подобные вышеописанным, являются самой большой головной болью для шерифа Деггера. Добиться цивилизованного поведения от пьяных людей, которые в течение последних недель скакали друг за другом по штату, чтобы выбить мозги из головы противника, задача непосильная даже Геркулесу.

Таким образом, пока налетчики ведут себя тихо, в городе их терпят, но когда начинают буянить, им указывают на дверь. Впрочем, тут следует помнить о том, что требовать что-либо от банды пьяных головорезов, с ног до головы обвешанных оружием, несколько затруднительно.

Рядом с Доджем орудуют несколько крупных банд. Южан поддерживают: Мародеры Моргана, Озорники Хейнли и Конфедеративная лига Канзаса. За Север выступают: Рейдеры Андерсона, Парни Боба и Союзники.

Временами в штате видят и Кровавого Билла Квантрилла.

ХВАТАЮЩИЕ

Любой человек, проживший в Додже больше пары недель, наверняка слышал жуткие байки о «хватающих». В зависимости от личности рассказчика, «хватающие» становились грабителями могил, трупоедами, а то и живыми мертвецами. Свидетели, видевшие активность этих существ, постоянно дают различные описания их внешнего облика. В частности появлялись упоминания о зеленых человечках, медленнодвигающихся мертвецах, и даже о розовых слонах.

В действительности, огромное количество мертвецов, являющихся следствием, развернувшейся в Канзасе войны, породило приличную стаю гголов (их

статистика аналогична статистике классических *гхолов*, описанных в *Справочнике Монстров*). Эти создания едят любую пищу, но предпочитают сочное мясо. Как правило, гхолы выкапывают из земли свеженьких покойников, но могут полакомиться и серьезно раненным человеком, не способным постоять за себя. Несмотря на то, что некоторые твари одеты в одежду свои жертв, большинство бестий ходят без всяких платицев, штанишек и рубашечек.

Гхолы живут под землей, собираясь группами по 6-10 особей. Самый сильный гхол региона является «Королем Гхолов», огромным созданием (5HD), управляющим всеми остальными трупоедами.

Каждая нора гхолов имеет подземный туннель, связывающий ее с центральным логовом тварей, где бестии пожирают своих жертв. Нора «короля» всегда полна костями и кусками человеческого мяса. Стоит отметить, что повелитель трупоедов редко покидает свое жилище. По этой причине, продвижение героев по его подземным коммуникациям может легко превратиться в классической *dungeon crawl*.

Временами гхолы отправляют одного из своих собратьев на разведку внешнего мира. Однако, трупоеды достаточно трусливы, и прячутся под землей, едва заметив стоящего противника. Впрочем, любой глупец, решивший преследовать тварей в темных глубинах, должен подготовиться к серьезному противостоянию, ибо бестии отлично знают систему туннелей, и умело организуют засады. Любимая тактика гхолов – обвал части подземного перехода на головы врагов, с последующей атакой ошарашенного противника.

Возможно, что самое большое логово Гхолов находится под Бут Хиллом Додж – Сити. Это место является домом для двадцати бестий одновременно. Временами, пожиратели мертвецов выходят на ночные улицы поселения, и утаскивают во тьму беззащитных жертв.

КАК СТАТЬ ГХОЛОМ

Если на севере страны каннибалы становятся вендиго, то в центральных областях и на юге, их отвратительное преобразование ведет к превращению в гхола. Если любой не мертвый персонаж, поедает кусок человеческой плоти, он должен совершить бросок D20 (+1 за каждый раз, когда герой пожирает плоть очередной жертвы). При выпавшем значении 20, или выше, персонаж становится гхолом и переходит под маршалский контроль. Из подобного состояния нет пути назад, вследствие чего несчастный игрок будет вынужден формировать себе нового персонажа.

В том случае, если жертвой каннибала были близкие друзья или родственники героя, персонаж становится «королем гхолов». Несмотря на то, что обычные трупоеды признают господство нового «короля», другие правители мертвецов вряд ли будут мириться со сложившимся положением вещей и отправят на уничтожение конкурента своих подчиненных.

ЖЕЛЕЗНЫЕ ДОРОГИ

После закладки города, Райт вступил в контакт с компаниями Юнион Блю и Блэк Ривер, для того, чтобы они проложили свои пути к городу. Райт думал получить прибыль с охотников на бизонов, которые будут приходить в город, дабы продать добытые шкуры и мясо. Выслушав предложение Райта, обе компании набросились на него, как волки на истекающую кровью жертву. Не

прошло и дня, как магнаты начали спешно прокладывать собственные дороги к Додж – Сити. Когда бароны вывели свои пути на финишную прямую, соревнование стало таким же горячим, как печать для клеймения коров. Уже через пару недель, продвижение кампаний довольно сильно замедлилось, так как рабочие, большую часть времени, рыли могилы, нежели прокладывали рельсы. Кроме того, нетерпеливый Райт поставил перед разработчиками препятствие в виде конечного срока завершения работ. Получалось, что если какая-либо из кампаний не успеет довести свои пути до города к 1-му июля, она окажется в проигрыше. После этого, напряженность между Юнион Блю и Блэк Ривер пошла на убыль, и люди магнатов стали заниматься проведением железной дороги больше, чем столкновениями друг с другом.

23 мая 1875 года, железнодорожная линия Юнион Блю вошла в пределы Додж Сити. Три дня спустя, в город были проведены пути Блэк Ривер. Обе железнодорожные кампании довели рельсы до вокзала, выстроенного в центре Фронт Стрит.

Мэр Райт милостиво согласился на прокладку через город путей всех успевших к сроку магнатов. Однако, при этом он поставил условие, согласно которому корпорации баронов, не могли враждовать друг с другом на том участке дороги, который проходил через цветущее поселение. В то же самое время, стычки корпоративных энфорсеров вне пределов города, мэра практически не интересовали. При этом кампания, нарушившая соглашение Райта, должна была окончательно «сойти с рельс», и превратиться в объединение изгоев. Несмотря на грозное предупреждения мэра, без мелких стычек строительство не обошлось. К настоящему времени, уже были драки между паровозными командами баронов, и небольшие акты вандализма. Однако, до кровавого противостояния, дело, к счастью, не дошло. Возможно, в подобном миролюбии виновата охота на бизонов, а также прибыли, которые получают кампании, вывозя из Доджа шкуры и мясо огромных животных. В любом случае, бароны были бы мало заинтересованы в войне, которая способна существенно снизить их прибыли.

Вне пределов города, обе кампании патрулируют свою территорию при помощи, вооруженных до зубов, наемников, которые держат под контролем, каждый фут железной дороги, проложенной по пространствам Канзаса.

ОХОТА НА БИЗОНОВ

Основной источник прибылей в Додже – охота на бизонов. Каждый день, охотники привозят в поселение, вагоны, нагруженные отстрелянной добычей. Тела животных продаются на бойни, где с них снимаются шкуры. Далее, кожа и мясо грузятся в вагоны идущих на Восток поездов или переправляются на повозках в сторону Лабиринта. Стоит отметить, что кроме опасностей долгого пути, мясо может банально пропасть в дороге из-за жаркого климата, здешних мест.

Бойни Доджа находятся в западной оконечности города (откуда не дует ветер). За шкуру бизона они платят от 15 до 30\$, в зависимости от ее размера, старости и качества.

Охота на бизонов отличная работа для тех, кому нравится стрелять в глупые, неподвижные мишени, не понимающие, того, что им угрожает опасность. Охота – это бизнес, в который достаточно просто вступить, поскольку из всего инвентаря вам нужно только ружье, да фургон для перевозки добычи. Для

стрельбы по бизонам опытные охотники рекомендуют использовать крупнокалиберные ружья, например Шарп .50. Меткий выстрел из Шарпа, способен с легкостью выбить из бизона дух. Умение валить зверя с первого выстрела особенно важно потому, что пули стоят дорого, а бойни не любят платить за решето.

Для того, чтобы не потерять в деньгах, охотники частенько берут с собой наемных рабочих, которые снимают с бизона шкуру, а также срезают с него мясо. Вышеописанные помощники также способны выполнить работу грузчиков, если в повозку требуется перенести действительно огромное животное. В Додже достаточно много наемников, и они согласны работать за 10% от общей стоимости добычи.

Стоит отметить, что добыть бизона не так-то просто. Дабы не спугнуть зверя, охотники подползают к нему на расстояние в 200 ярдов, после чего делают выстрел. Таким образом, можно настрелять довольно много этих спокойных животных, которые ударяются в бегство лишь тогда, когда чувствуют запах крови и испытывают состояние паники.

ОХОТА НА ОХОТНИКОВ

Потенциальному охотнику на бизонов требуется знать, что охотиться на этих зверей в одиночку строго не рекомендуется. Равнины Канзаса довольно опасное место, поскольку количество вооруженных людей, одновременно пребывающих в них, превышает общее количество пасущихся здесь же бизонов. Большинство охотничьих групп состоит из пяти человек, трое из которых охотятся, тогда как двое оставшихся внимательно смотрят по сторонам.

Осторожность необходима по той причине, что рейдеры, индейцы и железнодорожные энфорсеры, не спускают глаз с добытчиков животных. По этой причине, крупнокалиберные ружья достаточно часто используются не для стрельбы по бизонам, а для защиты от двуногих хищников. Стоит заметить, что некоторые, достаточно «ленивые» охотники, устраивают засады на дорогах, ведущих к Доджу, и атакуют своих более удачливых коллег. Вполне возможно, что в Канзасе есть и такие охотники, которые настреляли больше людей, чем бизонов.

Впрочем, наибольшей опасностью для добытчиков все еще остаются индейцы. Краснокожие ненавидит охоту белых, поскольку выживание большинства равнинных племен, во многом зависит от мяса и шкур вышеозначенных животных. По этой причине, коренное население континента достаточно нетерпимо относится к белым людям, массово добывающим зверя. Многие храбрецы из Конфедерации койота, а также Команчи Квонана Паркера, предпринимают специальные вылазки, направленные на уничтожение охотников и их повозок.

ТОРГОВЛЯ СКОТОМ

Если бы у местных законников не было бы проблем с вооруженными отморозками и охотниками на бизонов, то они бы обязательно появились из-за ковбоев, прибывающих в город для продажи своего скота. Действительно крупные проблемы стали следствием появления Ассоциации скотовладельцев. Дело в том, что каким-то чудом влиятельные заводчики Доджа сумели объединились в корпорацию и смогли договориться с железнодорожными

магнатами, о монопольной перевозке собственного скота. Маленькие ранчо, не способные сопротивляться экспансии монополистов, вынуждены были покинуть город. Для того, чтобы усложнить доставку скота в поселение, монополисты стали брать к себе на службу наемников, которые должны были совершать налеты на стада мелких скотовладельцев. Таким образом, если хотя бы одно ковбойское стадо достигнет Доджа, его владелец захочет получить, причитающиеся ему деньги. Получив отказ, он, скорее всего, станет инициатором крупных неприятностей.

ГОРОД ИНТРИГ

Додж – Сити, подобен огромному магниту, который привлекает к себе Северных и Южных шпионов. Находясь на спорной территории, и обладая доступом к северным и южным железным дорогам, Додж является отличной опорой для тайной инфильтрации во враждебную страну. Таким образом, конфедеративный шпион, решивший проникнуть на территорию Союза, может легко проследовать из Канзаса до самого Чикаго. Оказавшись севернее спорных территорий, лазутчик без особых проблем сумеет добраться до любого поселения, находящегося на территории северных штатов. С другой стороны, штатовский шпион, может также добраться из Доджа, до самого Ричмонда.

Обе стороны затянувшегося конфликта поддерживают на территории Доджа крупные шпионские сети. Эмиссары американских государств могут помочь людям, решившим внедриться на территорию врага, фальшивыми документами и безопасным местом, для пребывания внутри города. Агенты разведок, также работают с союзными бандами, орудующими на спорных территориях, используя их для сбора информации и устранения неугодных лиц.

Впрочем, большую часть времени, шпионы занимаются тем, что пытаются раскрыть и уничтожить друг друга. Текущая, далеко не простая ситуация, еще больше запутывается оттого, что к подковерной бойне присоединяются оперативники Агентства, Рейнджеры и вольные стрелки, принадлежащие к одной из сторон конфликта. Каждый день, в тайных помещениях по всему Доджу, проводятся партии этой сложной и смертельно опасной игры. Каждую ночь в городе пропадают еще несколько «обывателей», ставших жертвами невидимого конфликта. Впрочем, не все исчезновения горожан дело рук шпионов. Не стоит забывать и о гхолах, которые, временами, выбираются из своих подземных туннелей.

Мэр и городской совет с крайним неодобрением взирают на противостояние людей плаща и кинжала. Местному маршалу было приказано считать шпионов опасными элементами общества. В том случае, если Деггер каким-то образом узнает, что вы помогаете шпионам или являетесь одним из них, то вам гарантированно грозит повешенье.

ЖИЗНЬ В ДОДЖЕ

Жизнь в Додже, на самом деле является существованием (звучит грубо, но, достаточно справедливо). К сожалению, город не сумел стать капиталистическим раем и превратился в куда более опасное место. Кроме того, многие положительные моменты городской коммерции, дали рост отрицательным явлениям местной жизни.

На ранних этапах строительства обитатели города были честными тружениками, пытающимися выжить в трудной ситуации Гражданской Войны. Когда Доджа начал расти и процветать, в его пределах появилось множество подозрительных элементов. После близкого общения с представителями противоборствующих сторон, изначально нейтральная позиция горожан начала претерпевать изменения. Когда в городе появились охотники на бизонов, энфорсеры с железных дорог, повстанцы, шпионы, ковбои и наемники, жизнь в Додже стала более взрывоопасна, чем флакон нитроглицерина. Ныне, один хороший толчок, может привести город в состояние сильнейшей детонации. Когда в спорные земли прибыли регулярные войска Северян и Южан (это случилось во время Ноябрьского наступления), положение, сложившееся в Додже, стало еще более нестабильным.

Городской маршал пытается сдерживать кипящую повсюду нетерпимость, накрыв ее своеобразной крышкой собственной деятельности. Однако, мощь пара слишком сильна, и раньше или позже, она сорвет последнее препятствие. В заключение обзора стоит отметить, что несмотря на полный запрет на ношение оружия, редкий день в Додже проходит без того, чтобы у входной двери грововщика не стоял еще один посетитель в деревянном макинтоше.

ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА

Салун Аламо: Владелец Аламо Генри Кук обладает салуном в классическом смысле этого слова. Бар находится в передней комнате заведения. Хорошо приготовленное мясо и качественные сигары можно будет найти в задней комнате.

Салун Алхамбра: Салун популярный в среде охотников на бизонов. Это грубое место, полное историями о Сиу и Койотах.

Городская тюрьма: Место, где пребывают любители неприятностей. Большинство тюремных обитателей сидят не долго. До самой встречи с судьей Мурелендом.

Суд: В том случае, если надо выслушать дело (довольно частое явление в этих местах), в здании суда заседает судья Уэллс Мурелэнд. Уэллс парень Райта, вследствие чего, его приговор всегда будет следовать достижению целей, поставленных мэром. Мурелэнд получил репутацию «судьи висельника», поскольку по его приговору было вздернуто не мало хороших людей. Поскольку места в тюрьме мало, большинство преступников приговариваются к крупному штрафу или оказываются вздернутыми за шею.

Додж – Сити Таймс: Если ты хочешь знать, кто есть кто в Додже, и кто с кем, что сделал, то читай Таймс. Если же ты хочешь представить себе общую картину творящихся в мире дел, то тебе следует обратить свое внимание на более значимую *Эпитафию Тумбстоуна*.

Додж – Хаус: Прекрасный городской отель, комнаты в котором стоят 2\$ за день. Впрочем, их цена полностью оправдывает себя.

Великий Западный Отель: Основной конкурент Додж Хауса, комнату в котором можно снять за 1.50\$. В этом месте очень необычная кухня, блюда которой делают из бизонины, оленины и индейки. Поскольку жена хозяина заведения член местной Лиги Воздержанности, ликера здесь не продают.

Конюшня Хэма Белла: Возможно, что в этом месте располагается самое преуспевающее дело южной части города. В конюшне Белла можно спокойно

оставить своих лошадей, так как местные служащие обеспечат им должный уход.

Салун и Ликеры Гувера: Заведение для тех, кто желает промочить свое горло. В магазине Гувера можно купить иностранные и местные вина, ликеры, сигары и отличный Бурбон из Кентукки.

Оперный дом Келли: Шеймус Келли единственный человек в этом месте, заботящийся в высоком культурном уровне своих сограждан. Но и он не поднимается выше банальных представлений, когда в городе пребывают ковбои или охотники на бизонов.

Танцевальный салон Леди Гэй: Будучи не столь популярным заведением, как Варьете, танцевальный салон заполнен девочками, которые берут 50с за танец.

Салун Одинокая Звезда: Будучи менее притязательным местом, чем салуны северной стороны города, Одинокая звезды пришлась по нраву южным повстанцам, орудующим в Канзасе, а также Техасским ковбоям. Если ты надумал прийти сюда, то будь готов петь гимны и песни «Дикси» с истинным энтузиазмом фанатика.

Салун Длинная Ветка: Возможно, что это лучший салун в городе. В основной комнате есть барная стойка и бильярдный стол. Летней порой в салуне играет музыкальный квинтет. За передней комнатой есть зал для игры, где не одобряют шуллеров и профессиональных игроков (их просто выпинавают за дверь). В заведении также имеется небольшая задняя комната с одеялами, куда, временами укладывают перепивших, дабы последние могли отоспаться.

Медицинская лавка МакКарти: Владелец этого заведения Др. Т.Л. Мак Карти. Верхняя часть лавки выполняет функции аптеки и почтового офиса. На первом этаже доктор осматривает своих пациентов.

Сапожный магазин Мюллера: Владелец этого магазина является Джим Мюллер. Здесь продается самая лучшая обувь в округе.

Салун Западный: Владелец этого заведения – немецкий эмигрант Герман Штурм. Его заведения специализируется на сосисках с сыром и рейнском вине. Если у тебя есть проблемы с произношением сложных названий, можешь попытаться заказать Лимбургер. Этот салун почему-то пришелся по вкусу северным сепаратистам.

Железнодорожная станция: Эта станция обслуживает и северную и южную железную дорогу. В дневное время, в обе стороны, через нее идет нескончаемый поток локомотивов (паровозы Юнион Блю, конечно, следуют к северу). Стоит отметить, что пассажирский поезд северян прибывает на станцию в 10 часов утра. В зависимости от активности недоброжелателей, локомотив уходит со станции примерно в полдень. Пассажирский поезд Блэк Ривер ходит куда как более регулярно, потому что, в отличие от Юнион Блю, энфорсеры кампании могут с легкостью перестрелять всех вооруженных гражданских. Поезд Мины Дэвлин отходит от станции в 4 часа дня.

Школа: Это маленькое здание, построенное на пожертвования добровольцев. Детей в нем учит мисс Маргарет Уолкер.

Торговый центр Свимбурга и Бигли по продаже бизонов: Здесь располагается одно из самых крупных городских заведений, торгующее бизоньими шкурами. За большого быка, с целой кожей, вы можете получить от хозяев центра примерно 30\$.

Глобус: Еще одна газета, в которой иногда бывают правдивые новости. К несчастью, ее редактор Дэн Фрост, становится слепым, как крот, когда его репортеры видят что-то необычное.

Церковь союза: Это место, в котором проводятся службы, и в которое частенько наведываются верующие.

Танцевальный зал Варьете: Варьете было первым место в Додже, где начали танцевать Канкан. Одинокие ковбои платят местным девушкам 75с за десять минут танца (вертикального, парень, вертикального!). Другие развлечения здесь конечно тоже присутствуют, но стоят они не в пример дороже. Направляясь сюда, смотри за тем, что говоришь, ибо некоторые девочки зарабатывают себе на жизнь, продавая информацию рыскающим по Доджу шпионам.

Дикая Ирландская Роза: Недавно открывшийся дом для джентльменов. От обычного борделя отличается только тем, что все местные «работницы» имеют ирландское происхождение. Эти прекрасные женщины являются самостоятельными хозяйками данного места.

Райт, Беверли и Ко.: Перед входом этого заведения висит вывеска «Продаем всем всё». Здесь можно найти практически любую нужную вещь. Кроме того, это место служит пересылочной станцией для службы Смита и Робардса.

Железные изделия Циммермана: Молотки и гвозди покупают здесь. Однако, Циммерман продает и более смертоносное железо. Хозяин магазина – оружейник из Пруссии, который хорошо знает свое дело.

ИЗВЕСТНЫЕ ПАРНИ

Ниже приведена статистика двух самых известных обитателей Доджа – Бэта Мастерсона и Уайта Эрпа.

Вильям Барклай «Бэт» Мастерсон

Бэт Мастерсон - помощник шерифа Доджа. Бэт стал другом Уайта Эрпа во время опасной работы по поддержанию локального порядка. По этой причине, описываемая парочка законников стала достаточно быстро известна на всей территории Канзаса. Скорее всего, на следующих выборах высокопоставленных законников Мастерсон станет новым шерифом Доджа, а Эрп займет должность его помощника. Грубые типы часто принимают ум Вильяма за его слабость. Это ошибка, которую злодеи никогда не повторяют дважды. В том случае, если Мастерсона разозлить, он с легкостью замочит любого, подвернувшегося под руку, негодяя.

Эд Мастерсон – брат Вильяма – также, временами, выполняет работу законника. В том случае, если сил городской полиции становится недостаточно, он может занять место заместителя городского Шерифа. Обычно, подобное происходит в те дни, когда в город пригоняют большое стадо скота или в Додж возвращается несколько групп охотников на бизонов.

Вне всякого сомнения, Бэт крайне посредственный стрелок. Он не может выхватывать оружие с такой же скоростью, как Джон Уэсли Хардин и не обладает легендарной меткостью Хиккока. В основном, Вильям работает своей головой, и предупреждает неприятности раньше, чем они успевают начаться. Подобное умение делает его незаменимым компаньоном для Уайта Эрпа.

Справедливость Мастерсона известна не только в Додже, но и в других частях Канзаса. Это значит, что в случае возникновения действительно горячей ситуации, он может вызвать на помощь верных людей, которые встанут рядом с ним плечом к плечу.

Вильям Барклай «Бэт» Мастерсон

Стрелок 8, CR 7, Среднего роста, Человек, HD 8+16, Hp 56, Int +8, Spd 30 ft, AC 14, Atk +10/+5 (ближний бой), +12/+7 (дистанционный), AL LG, SV, Спасброски Стойкость +4, Рефл. +6, Воля +2, STR 15, DEX 18, CON 15, INT 13, WIS 15, CHA 17

Умения и фиты: Блеф +11, Лазание +6, Дипломатия +9, Игра +4, Сбор Информации +6, Игра с оружием +6, Запугивание +10, Знание (Додж) +5, Язык (Английский) +6, Бесшумное передвижение +5, Профессия (Законник) +4, Верховая езда +5, Насмешка +8, Чувство Правды +5, Быстрая перезарядка +5, Обнаружение +3, Использование веревки +5, Мертвый глаз, Молниеносное выхватывание оружия +4, Улучшенная инициатива, Выстрел в упор, Повторный выстрел, Легенда Дикого Запада (Белая шляпа), Простое оружие, Огнестрельное оружие, Уравновешенный, Обескровленный, Пристальный взгляд.

Экипировка: Кольт Миротворец двойного действия, трость, черный костюм, галстук, черный котелок.

Уайт Берри Стэп Эрп

Эрп начал свою карьеру законника в Вичите (штат Канзас), где он служил помощником шерифа. За стычку с другим помощником маршала Эрп был оштрафован и уволен со службы.

В мае 1876 года, власти Доджа приняли Эрпа на службу, не обращая внимания на его репутацию трудного законника. Улаживая стычки в новом городе, он довольно быстро получил репутацию умелого и бесстрашного стража порядка. Как правило, Эрп пытался обойтись без поигрывания стволами, но в случае открытой агрессии, Уайт без всякого промедления давал сдачи. Горожане стали уважать нового помощника маршала сразу, как только поняли, что Эрп может в одиночку выйти против группы отморожков и разрешить проблемную ситуацию без рек пролитой крови.

К несчастью, некоторые головорезы, изначально возненавидели нового законника и затаили неприязнь к Эрпу. Хуже того, в Канзасе появились целые группы бандитов, ненавидящих Уайта лютой ненавистью. Самыми известными эрпонавистниками стали знаменитые Мародеры Моргана. Эрпу пришлось подстрелить одного из членов банды, когда последний не захотел отдавать свое личное оружие, находясь в пределах города. Сейчас, товарищи отморозка пытаются поймать Уайта за пределами Додж-Сити.

Подобно своему другу Мастерсону, Эрп не самый быстрый и меткий стрелок таинственного запада. Преимуществами Уайта являются спокойствие и быстрота мышления. Обычно он разбирается с источником проблем раньше, чем кто-либо успеет схватиться за оружие.

Уайт Берри Стэп Эрп

Стрелок 10, CR 8, Среднего роста, Человек, HD ?, Hp 81, Int +7, Spd 30 ft, AC 13, Atk +13/+8 (ближний бой), +13/+8 (дистанционный), AL LG, SV, Спасброски Стойкость +5, Рефл. +7, Воля +5, STR 16, DEX 17, CON 16, INT 15, WIS 16, CHA 15

Умения и фиты: Блеф +12, Лазание +7, Дипломатия +11, Игра +7, Сбор Информации +5, Игра с оружием +6, Запугивание +13, Знание (Додж) +5, Язык (Английский) +6, Бесшумное передвижение +5, Профессия (Законник) +6, Верховая езда +5, Насмешка +8, Чувство Правды +5, Быстрая перезарядка +5, Обнаружение +6, Использование веревки +5, Храбрость, Мертвый глаз, Молниеносное выхватывание оружия +4, Улучшенная инициатива, Стальные

нервы, Выстрел в упор, Повторный выстрел, Легенда Дикого Запада (Белая шляпа), Простое оружие, Огнестрельное оружие, Уравновешенный, Обескровленный, Пристальный взгляд.

Экипировка: Кольт Бантлин Специальный, Винчестер '73, Дробовик, Значок Эрпа (см. Главу 11).

ЧАСТЬ 10: УЖАСЫ ТАИНСТВЕННОГО ЗАПАДА

Героические стрелки, картежники, благословенные и храбрецы не станут легендарными личностями, если им не с кем будет сражаться. Такова уж природа таинственного запада – ни шагу без борьбы.

Твари, описанные на этих страницах, всего лишь бегающие мишени для твоего счастливого стрелка. Некоторые из приведенных существ чем-то похожи на тех, что встречались тебе в Фэнтези мирах. Другие считаются эндемиками Мертвых земель. Поскольку нижеприведенные создания, являются порождениями самых страшных человеческих кошмаров, помни, что их статистику можно серьезно варьировать. Если ты, к примеру, решил, что Лабиринтный Дракон не может иметь обычной атаки дыханием, ты можешь заменить ее потоком разъедающего газа, злобное пламя или струю разрушительной кислоты.

В мертвых землях обитают создания, характеристики которых не содержатся в данной главе. Эти создания уже приведены в *Руководстве по Монстрам* и нам показалось, что нет никакой нужды описывать их еще один раз. Теперь же, без лишней болтовни, мы приступим к описанию самых чешуйчатых, склизких, мерзких, отвратительных тварей, о которых ты когда-либо слышал в своей жизни.

ПУСТЫННАЯ ТВАРЬ

Большая аберрация

HD: 8d8+24 (56)

Инициатива: +3 (DEX)

Скорость: Малоподвижная (10ft в час)

АС: 12 (-1 размер, +0 DEX [малоподвижная], +3 крепкая кожа)

Атаки: 8 щупалец +6, 1 укус +2

Урон: Щупальца 1d6+2, Укус 2d6+1

Радиус поражения: 5ft. 5ft/10ft

Специальные атаки: Улучшенное хватание

Специальные особенности: Соппротивление урону, Маскировка, Чувство дрожи земли.

Спасброски: Стойкость +3, Рефлекс +3, Воля +6.

Характеристики: STR 15, DEX 16, CON 17, INT 6, WIS 14, CHA 9

Умения: Прятанье +15, Чуткий Слух +15

Навыки: Фехтование легким оружием (щупальца)

Климат/Территория: Пустыни, Равнины или Холмы (редко)

Уровень сложности: 4

Сокровища: Нет

Мировоззрение: Нейтрально – злое

Прогресс: 9-12 HD (большая), 13-15 HD (огромная)

Эссенция проклятых: Проклятый, поглотивший эссенцию Пустынной Твари, получает небольшой бонус к своему чувству дрожи земли. Если окружающее пространство спокойно, проклятый может приложить свое ухо к земле и почувствовать вибрацию от идущего по ней существа, на расстоянии в 60 футов. Кроме того, в данных обстоятельствах, проклятый получает бонус +6 к Чуткому Слуху.

Мы можем только гадать, были бы мрачные пространства пустынь столь завершенными и целостными, если бы под их горячими покровами не жили бы Пустынные твари? Данные существа очень медленно передвигаются под поверхностью дюн, подбираясь к путям перемещения наземных существа, а также к жизненно важным источникам воды. Когда несчастный путник, попадает в радиус активного действия монстра, чудовище хватается его щупальцами за ноги и тащит его в свой круглый, наполненный зубами, рот.

БОЙ

Чувство дрожи земли: Пустынная тварь, может почувствовать приближающуюся добычу на расстоянии в 150 футов, в случае успешного противоположного броска Бесшумного передвижения, направленного против умения Тонкий слух. Создания начинают хватать добычу своими щупальцами, когда до нее остается, примерно 20 футов.

Щупальцы: Каждое из щупалец пустынной твари, старается подтянуть жертву, поближе к зубатому рту. Первое щупальце, всегда наносит по цели удар. В случае успеха, щупальце не только ранит добычу, но и запутывает ее. При этом, оно пытается подтянуть возможную пищу поближе ко рту. Успех последнего действия, требует успешных противоположных бросков на Силу. Каждый раз, когда тварь выигрывает бросок, она подтягивает жертву к себе еще на один ярд. Персонаж, выигравший противостояние с созданием, на следующий оборот оказывается свободным. Чтобы вновь поймать его, тварь должна нанести еще один меткий удар щупальцем.

Другой путь избавиться от твари, заключается в уничтожении самого существа. Тварь можно убить метким выстрелом в рот. Каждое щупальце имеет 10 пунктов жизни (в дополнении к Нр тела) и АС = 17 (+3 DEX, +2 Прятанье, +2 Размер).

Сопротивление урону: Тело твари всегда прикрыто несколькими дюймами песка, даруя телу 100% невидимость. Шкура твари, снижает урон от огнестрельных и рубящих атак на 4 пункта. Колющее оружие, наносит твари 1 пункт урона, вне зависимости от того, попало оно в щупальце или в тело существа.

Умения: Пустынные твари получают расовый бонус +7, к умениям Прятанье и Тонкий Слух.

ДЬЯВОЛЬСКАЯ ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ

Большой монстр

HD: 5d10 (28)

Инициатива: +2 (DEX)

Скорость: 10ft, 45ft. Летает (плохо)

АС: 14(-1 размер, +2 DEX, +3 естественная)

Атаки: Когти +7, Укус +2

Урон: Когти 1d6+4, Укус 1d8+2

Радиус поражения: 5ft. 5ft/10ft

Специальные атаки: Улучшенное хватание

Специальные особенности: Нет.

Спасброски: Стойкость +7, Рефлекс +6, Воля +1.

Характеристики: STR 18, DEX 13, CON 16, INT 4, WIS 10, CHA 6

Умения: Прятанье +8, Чуткий Слух +4, Бесшумное передвижение +8

Навыки: Нет

Климат/Территория: Пустыни, Холмы, Горы (Обычны в Мертвых Землях)

Организация: Стая (1-6 особей)

Уровень сложности: 5

Сокровища: Нет

Мировоззрение: Нейтрально – злое

Прогресс: 6-8 HD (большая), 9-15 HD (огромная)

Индейцы Сиу называют этих летающих ужасов не иначе, как «киниан тивикакте», что в переводе на понятный язык означает «крылатые убийцы». Дьявольские летучие мыши – ночные хищники, охотящиеся стаями по шесть особей. Они атакуют жертв, нападая на них из тьмы ночи, и обхватывая их тела своими огромными острыми когтями. Подняв несчастных повыше, мыши бросают их на землю, после чего пожирают разбитые останки. «Киниан тивикакте» выглядят, как огромные крылатые гуманоиды, тела которых покрыты грубой кожей. Вместо рук, у этих созданий произрастают огромные крылья. Летучие мыши едят маленькую добычу заживо, раздирая ее своими когтями и крепкими зубами. Более крупных жертв они сбрасывают с большой высоты и пожирают ее останки всей стаей.

Известно, что Ведьмы Вичиты ловят и тренируют этих созданий при помощи особых магических методов. Дрессированные мыши используются на полях сражений Великой Железнодорожной Войны. Естественно, мыши применяются в отдельных стычках, во время которых твари не попадают на глаза широкой публике.

БОЙ

Смерть с неба: Когда мышь совершает успешное нападение, она должна выполнить проверку хватания при помощи умения Улучшенное Хватание. Если проверка также успешна, тварь поднимается в воздух со своей стандартной скоростью (45ft) и бросает жертву вниз, нанося дополнительный урон в размер (4d6 hp).

В том случае, если искателя приключений все-таки подняли в воздух, ему стоит схватиться руками за лапы мыши и держаться за них, словно за свою драгоценную жизнь. Для этого, герою требуется совершить еще одну успешную проверку хватания. В случае провала проверки, мышь стряхивает персонажа, и тот начинает долгий полет вниз, как это описано в более ранних абзацах.

Эхолокация: Подобно реальным летучим мышам, наши отвратительные друзья используют эхолокацию для того, чтобы «видеть» в бесконечных пространствах ночи. Таким образом, жертва, которая стоит на одном месте и не двигается, а лучше всего, находится за каким-либо препятствием, получает бонус +5 к Прятанью, и может скрыться от мыши, даже в самый разгар битвы (данное преимущество перестает работать, если герой сражается с мышью в рукопашную, или мышь обхватила жертву своими когтями).

Умения: Дьявольские летучие мыши получают расовый бонус +8 на умения Прятанье и Бесшумное передвижение, активное во время полета (данное умение особенно актуально, когда летучие мыши пикируют сверху на свою жертву).

ПЫЛЬНЫЙ ДЬЯВОЛ

Большая абберрация

HD: 5d10 (28)

Инициатива: +2 (DEX)

Скорость: 10ft, 45ft. Летает (плохо)

АС: 15(+2 DEX, +3 естественная)

Атаки: Когти +7, Укус +2

Урон: Когти 1d6+4, Укус 1d8+2

Радиус поражения: 5ft. 5ft/10ft

Специальные атаки: Сдирает и рвет

Специальные особенности: Маскировка (50%).

Спасброски: Стойкость +7, Рефлекс +6, Воля +3.

Характеристики: STR 18, DEX 15, CON 12, INT 4, WIS 10, CHA 10

Умения: Обнаружение +8

Навыки: Нет

Климат/Территория: Пустыни (песчаные)

Организация: Одиночки

Уровень сложности: 5

Сокровища: Нет

Мировоззрение: Хаотично – злое

Прогресс: 6-8 HD (большая), 9-15 HD (огромная)

Эссенция проклятых: В том случае, если проклятый поглотит эссенцию Пыльного Дьявола, он никогда не ослепнет во время песчаного шторма, от атак других пылевых дьяволов и даже от специальных атак в глаза.

Пыльные дьяволы, это отвратительные твари, живущие в сухих песках юго-запада. Они обитают в дюнах и выглядят, как огромные колючие змеи. Однако, когда дьяволы обнаруживают добычу, их облик внезапно меняется. Дьяволы обладают сверхъестественным умением, при использовании которого им удастся создавать вокруг себя воронку маленького смерча. Хорошенько разогнавшись, они двигаются в торнадо к избранной жертве. Очень много несчастных путешественников кончило жизнь на шипах этих тварей, решив, что перед ними обычный песчаный вихрь.

Когда дьяволы не «крутятся» (что бывает достаточно редко), они выглядят как огромные бледные змеи, покрытые, с головы до хвоста, огромными колючками. Во время вихревого движения, дьяволы подобны песчаному шторму, однако бросок Обнаружения против DC=15, довольно быстро покажет герою, что внутри воронки таятся шипы, и отвратительная зубастая пасть.

БОЙ

Ослепление: Во время своего перемещения, пыльные дьяволы поднимают облако из песка и мелкого камня, который ослепляет всех персонажей проваливших спасбросок Стойкости против DC=20 на расстоянии в 30ft.

Сдирает и рвет: Пыльные дьяволы атакуют свою добычу, помещая ее в центр вихря и раздирая ее своим нестабильным, колючим, вращающимся телом. Выбрав цель, тварь приближается к ней и автоматически наносит 1d6 пунктов урона. В том случае если дьявол совершает успешную атаку, он центрирует себя на жертве и наносит всем существам в радиусе 5ft 4d4 пунктов урона за оборот без обязательного броска атаки. Существа, стоящие рядом с тварью, получают 1d6 пунктов урона, без обязательного броска атаки.

Слепящий поток мелкого песка и камня ослепляет врагов монстра, и не дает им попасть в цель из обычного оружия. Таким образом, атака, направленная в центр вихря, имеет 50% шанс не попасть в цель. Персонаж, обладающий очками, или другим подобным средством, понижает этот шанс до 40%.

Особенно хочется отметить тот факт, что вихрь отражает от себя, промахнувшиеся пули и стрелы. Когда очередная пуля промахивается в тварь, маршал должен совершить бросок на d12, требуемый для того, чтобы проследить в каком направлении (по циферблату часов) улетела пуля (стрела). В случае необходимости, маршал может воспользоваться правилом Случайный Свидетель, которое было описано в пятой главе данной книги.

Атаки ближнего боя, направленные против твари, менее рискованны, но также сложны. Герой может разметать ветер силовым приемом (проверка Силы против DC=20) перед атакой. Однако, даже в этом случае, шанс промаха остается весьма существенным.

ГРЕМЛИН

Маленькая фея

HD: 1d6 (3)

Инициатива: +4 (+4 DEX)

Скорость: 20ft

АС: 16(+1 Размер, +4 DEX, +1 естественная)

Атаки: 2 Когти +5

Урон: 1d3

Радиус поражения: 5ft. 5ft/5ft

Специальные атаки: Ломалка

Специальные особенности: Бестелесный

Спасброски: Стойкость +0, Рефлекс +6, Воля +4.

Характеристики: STR 7, DEX 18, CON 11, INT 16, WIS 15, CHA 12

Умения: Блеф +7, Концентрация +4, Мастер побега +8, Прятанье +12, Тонкий Слух +8, Бесшумное передвижение +8, Поиск +9, Чувство Правды +6, Обнаружение +8

Навыки: Уклонение

Климат/Территория: Где есть любые чудные вещи

Уровень сложности: 1/2

Сокровища: Нет

Прогресс: 2-3 HD (маленький)

Смысл существования гремлинов заключен в порче и поломке различных механических устройств. Большую часть времени гремлины существуют в бесплотной форме, что позволяет им обитать в разных чудных дивайсах, наподобие огнеметов, паровых машин и т.д. В своем физическом облике, гремлины выглядят подобно маленьким зеленым гуманоидам, с огромными смешными ушами и менее комичными острыми когтями.

Несмотря на то, что гремлины могут жить в любом механизме, по большей части, они предпочитают конструкции безумных ученых. Если исследователь плохо собрал или починил устройство, тем самым он привлек к нему внимание гремлинов. Фей заселяется в дивайс немедленно и достаточно скоро начинает глумиться над устройством и его хозяином, что проявляется в виде необычных арканских деформаций (см. абзац Ломалка).

Хуже того, гремлин может пригласить в свой новый дом зеленых братьев и сестер (для проверки появления гостей требуется кинуть d6 в момент начала игровой сессии). В случае, выпадения 1 в устройство вселяется еще один бесенок, учиняющий очередную ломалку.

Единственный способ изгнать гремлина состоит в противоположной проверке броска на Фундаментальное мышление, против Харизмы зеленой твари. Если

ученый выигрывает проверку, то устройство не страдает от совокупных ломалок гремлинов в течение следующих 24 часов. В том случае, если разница между броском Фундаментального мышления и Харизмой гремлины больше или равна 5, то создания выбрасывается из устройства, и в течение 5 часов пребывают в физической форме. В том случае, если гремлины рассчитывают на победу, они атакуют. Предполагая возможное поражение, твари с воплями носятся вокруг и наводят полный бедлам в окрестностях своего изгнания.

БОЙ

Ломалка: Гремлин повышает показатель надежности оружия на 1. При этом, Ломалке подвергается даже предмет изначально не имевший подобной характеристики (к примеру, обычный револьвер). Проверка надежности совершается всякий раз во время использования предмета. Бросок на 1-цу означает, что устройство неисправно.

СУДЬЯ ВИСЕЛЬНИК

Средний мертвец

HD: 12d12 (78)

Инициатива: +10 (+6 DEX, +4 Улучшенная инициатива)

Скорость: 30ft

АС: 16(+6 DEX)

Атаки: 2 пистолета (+19 стрельба или применение оружия в ближнем бою)

Урон: Револьвер Судьи (3d6/19-20/x2)

Радиус поражения: 5ft. 5ft/5ft

Специальные атаки: Нет

Специальные особенности: SR 16

Спасброски: Стойкость +4, Рефлекс +10, Воля +13.

Характеристики: STR 22, DEX 22, CON --, INT 14, WIS 14, CHA 18

Умения: Запугивание +18, Тонкий Слух +10, Поиск +12, Обнаружение +12.

Навыки: Дальняя стрельба, Огнестрельное оружие, Выстрел в упор, Повторный выстрел, Стрельба на Бегу, Фокусировка на оружии, Бой с оружием в обеих руках.

Климат/Территория: Путь Чизхольма, или в любом другом месте, где Судьи были вызваны Ведьмами Вичиты.

Уровень сложности: 12

Сокровища: Нет

Прогресс: Нет

Эссенция проклятых: Судьи висельники до сих пор наводят самые жуткие формы страха на живых людей. В том случае, если проклятый убивает судью, он получает пару прекрасных автоматических револьверов (см. Главу 11). Стоит отметить, что эти пушки бесполезны для тех, кто еще не побывал за порогом могилы. Находясь в руках живого человека, судейские револьверы исчезают в течение часа. Таким образом, данное оружие может всегда иметь при себе лишь проклятый, навеки убивший Судью Висельника (см. Соппротивление Повреждениям).

С 1863 по 1869 год, пять Конфедеративных окружных судей, сформировали секретный альянс, необходимый им для того, чтобы отобрать земли своих врагов, расквитаться с противниками и ликвидировать тех, кто встанет на пути их богатства и славы. Люди, восставшие против произвола, были названы

«обидчиками судей» и окончили свои жизни в качестве повешенных, приговоренных судом Линча.

Однако, после шести лет непрерывного ужаса, тирании пришел конец. Группа горячих техасцев выследила судей и вздернула их на деревьях, растущих вдоль дороги Чизхольма. Это было мрачное предупреждение всем тем, кто возжелал бы перейти границы официально дозволенной власти.

Рекконеры смогли изловить души судей, вдохнули в них нечистую энергию, и вернули покойников обратно на землю.

Ныне Судьи Висельники, бродят ночной порой по дороге Чизхольма, убивая всякого, кто встретится им на пути. В один день, они могут выносить свои мрачные приговоры попавшимся на дороге Янки. На следующий день, они могут устроить тотальное «веселье» припозднившимся обитателям Дикси. В любом случае, вне зависимости от преступления, судьи выносят всегда один и тот же приговор – смерть.

Несмотря на то, что все судьи выглядят по-разному, у них есть некоторые общие черты. Во-первых, каждый из судей одет в рясу или капюшон, который скрывает его лицо. Мертвецы выходят на тропу «правосудия» в одиночку и их невозможно разжалобить. Решив засудить очередного несчастного, они преследуют его до смерти или до тех пор, пока над горизонтом не покажется солнце. В том случае, если преследование заканчивается гибелью жертвы, Судьи волокут несчастные останки на Путь Чизхольма и кровью пишат на лбу трупа состав совершенного преступления.

Судьи никогда не говорят, предпочитая мрачно шептать имена своих жертв и совершенные ими преступления.

Мина Девлин, глава Ведьм Вичиты, придумала арканый ритуал, с помощью которого можно призывать Судей Висельников и управлять ими в заранее известных пределах. По югу ходят слухи, что могущественные ведьмы также могут призвать «висельников», принеся в жертву какого-нибудь законника.

БОЙ

Тактика нападения судей довольно проста, если не сказать, что топорна. Эти зловещие мертвецы каждую ночь выбирают из охотничьей земли, и отправляются в путешествие за очередной жертвой. Согласно своему желанию, судьи могут оставаться в физическом мире или переходить в измерение духов. При этом мертвецы всегда возвращаются в тень, когда над горизонтом появляется солнце.

Особенно сильно судьи ненавидят законников и преступников. В том случае, если в области видимости судьи оказывается представители вышеозначенных профессий (размеры области определяются маршалом), то «висельник» должен совершить проверку умения Поиск против DC=20. В том случае, если мертвец преуспевает, он начинает свою охоту до самой смерти персонажа.

Соппротивление магии: Картежник должен совершить проверку уровня (1d20 + уровень колдуна) на 16 или лучше, для того, чтобы заклинание смогло нанести судье урон.

Страх: Любое существо, увидевшее судью висельника, должно совершить чек страха против DC=17.

Бестелесность: Судьи могут стать призрачными, потратив на это действие эквивалентное передвижению.

Револьвер судьи: Каждый судья обладает парой магический Армейских револьверов Кольта одинарного действия. В течение оборота, они могут

совершить две атаки каждым оружием, инициировав их как полное действие (навык Повторный выстрел). Револьверы судей всегда заряжены. На концах револьверных стволов находятся небольшие косы, которые судья может использовать в ходе рукопашного боя (2d6/19-20/x3). Как уже указывалось ранее, оружие полностью магическое и может быть присвоено только проклятыми.

Соппротивление повреждениям 30/специальное: Вред судьям может нанести только правильно подготовившийся законник. Даже посланные в мрачные пространства Ада, судьи на следующую ночь вновь возвращаются на дорогу с дикой жадной отмщения. Существует всего один способ навсегда покончить с террором висельников. Для этого, требуется поймать судью и вздернуть его на дереве, предварительно просунув голову в освященную петлю. Если ты действительно задумал проделать эту операцию парень, то я могу пожелать тебе только одного – удачи!

Мертвый: Судьи висельники имунны к яду, заклинаниям сна, паралича, удержания, заразы, смерти, эффектам магии некромантов, к волшебству воздействующему на разум, критическим попаданиям, дополнительным повреждениям, а также к выпиванию базовых характеристик.

ЛОС-ДИАБЛО

Большой аутсайдер

HD: 10d10 (125)

Инициатива: +4 (DEX)

Скорость: 50ft

АС: 24(+14 Бронированная шкура)

Атаки: Бодание +15, Топтание +10

Урон: Бодание 2d6+8(19-20/x3)

Радиус поражения: 5ft. 5ft/5ft

Специальные атаки: Топтание (см.ниже)

Специальные особенности: Соппротивление повреждениям 15/+3

Спасброски: Стойкость +14, Рефлекс +7, Воля +6.

Характеристики: STR 20, DEX 10, CON 24 INT 14, WIS 16, CHA 18

Умения: Прятанье +10, Запугивание +14, Тонкий слух +11

Навыки: Улучшенная инициатива

Климат/Территория: Любая

Организация: Стадо (по 1-му на каждого члена группы)

Уровень сложности: 12

Сокровища: Нет

Мировоззрение: Законопослушно - злое

Прогресс: Нет

Эссенция мертвых: Собрав эссенцию, оставшуюся от Лос-Диабло, мертвец может повысить любую свою базовую характеристику на 1 пункт.

Лос – Дибло, это простые и безыскусные убийцы великих героев. Они - души мертвых, насильственно вырванные из Охотничьей земли, и принужденные уничтожать тех, кто может стать спасителем Таинственного Запада.

В бою эти существа придерживаются изобретательной тактики действий. Они могут использовать в своих целях рельеф местности и сверхъестественные способности. Как правило, Диабло атакуют героев с одного направления, после чего становятся призраками и полностью меняют направление удара. Лос –

Диабло сражаются до смерти. После своей гибели они превращаются в лужу отвратительной липкой грязи. Единственная физическая вещь, остающаяся по их поражению, это рогатый, усеянный странными колючками, череп (смотрите Главу 10).

БОЙ

Пробег: Если Лос-Диабло не подцепил своего противника на рога, он все равно может попытаться его растоптать. Бык может продолжать свое движение без всяких ограничений, вне зависимости от того, растоптал он противника или нет.

Незримое перемещение: Дьявольский бык, по своему желанию, может перемещаться в Охотничью землю (действие считается свободным), и выходить из нее (действие эквивалентное движению). Данная способность идентична классическому заклинанию *Ethereal Jaunt*.

Бесстрашие: Дьявольские быки никогда не испытывают страха (от заклинаний, запугивания, или сверхъестественных явлений) и сопутствующих ему эффектов. Создания сражаются до тех пор, пока не будут повержены.

Сопротивление повреждениям: Лос – Дибло имеет сопротивление 15/+3 против нападений исходящих от жертвы. К атакам других персонажей тварь имеет полный иммунитет.

ЛАБИРИНТНЫЙ ДРАКОН

Огромный дракон

HD: 12d12+60 (138)

Инициатива: +1 (+1 DEX)

Скорость: 20ft, плавание 30ft

АС: 15(-8 размер, +1 Dex, +12 Естественный)

Атаки: Укус +18 ближний бой, 2 когти +13 ближний бой

Урон: Укус 4d8+8, Когти 2d8+4

Радиус поражения: 20ft. 80ft/15ft

Специальные атаки: Укус, Переворачивание

Специальные особенности: Нюх

Спасброски: Стойкость +13, Рефлекс +8, Воля +9.

Характеристики: STR 27, DEX 10, CON 21 INT 12, WIS 13, CHA 12

Умения: Прятанье +7, Запугивание +16, Чувство направления +10, Тонкий слух +18, Поиск +16, Обнаружение +18.

Навыки: Бдительность, Бой вслепую, Рассечение, Силовая атака

Климат/Территория: Вода (Великий Лабиринт)

Уровень сложности: 9

Сокровища: Нет, но на их охотничьей территории находится достаточно много потонувших кораблей.

Прогресс: 13-24 HD (огромный), 25-36 HD (Титанический)

Эссенция мертвых: Эссенция дракона, дарует мертвецам возможность преобразовывать ноги в лапы. Благодаря вышеозначенному преимуществу, проклятый может передвигаться в воде со скоростью 30 футов.

Когда Калифорния провалилась в океан, в ее воде появилось множество странных животных. Одним из самых больших существ разбитого региона стал знаменитый Лабиринтный дракон. Эта чудовищная тварь с одинаковой легкостью нападает как на одиноких шахтеров, добывающих призрачную скалу, так и на огромные транспортные суда, перевозящие руду морем.

Дракон выглядит подобно своим сородичам из древних книг и легенд. Его длинное извилистое тело покрыто броней сверкающей чешуи. В отличие от остальных чудовищ Лабиринта, дракон считается обыкновенным, хотя и несколько необычным, зверем. Большинство обитателей Калифорнии верят, что эти твари пробудились к жизни после Великой Встряски '68 года. Впервые, гигантских морских змей стали называть драконами китайские Варлорды. Довольно скоро, этот термин стал общепринятым.

БОЙ

Лабиринтные драконы – истинные повелители океанских каньонов. Они охотятся на свою добычу, не принимая во внимание ее размеры и вооружение. От их нападений не застрахованы даже дредноуты, которые подвергаются мощнейшим атакам в районе кия.

Укус: Любое схваченное драконом существо, получает 1d8 пунктов урона, вследствие того, что зубы дракона имеют кислотный налет.

Переворачивание: Лабиринтные драконы, частенько подныривают под суда и атакуют их ударом снизу. Корабли менее 20 футов длины, переворачиваются в 95%, 20 – 60 футовые в 50%, а суда более крупных размеров в 20% случаев.

Умения: Плавая под водой, дракон имеет расовый бонус +8 к проверке Прятанья.

ПРЕРЬЕВЫЙ КЛЕЩ

Маленький паразит

HD: ¼ d8 (1hp)

Инициатива: +2 (DEX)

Скорость: 15ft, карабкање 15ft

АС: 15(+2 размер, +2 Dex, +1 Хитиновый панцирь)

Атаки: 2 Крюка +4

Урон: 1d4

Радиус поражения: 2 1/2ft. 2 1/2ft/0ft

Специальные атаки: Улучшенное хватание

Специальные особенности: Нет

Спасброски: Стойкость +2, Рефлекс +4, Воля +1.

Характеристики: STR 2, DEX 15, CON 10 INT 2, WIS 12, CHA 2

Умения: Лазанье +12, Прятанье +18, Бесшумное передвижение +10.

Навыки: Нет

Климат/Территория: Высокие равнины (Повсюду)

Организация: 11-20

Уровень сложности: 1/2

Сокровища: Нет

Мировоззрение: Законопослушно - злое

Прогресс: Нет

Прерьевые клещи, это бич Высоких Равнин. Размер кровососов достигает размера человеческого кулака. Эти кроваво красные существа имеют круглое брюшко и длинные членистые лапы, заканчивающиеся крючками. Клещи живут под землей в особых норах, и по слухам, контролируются великой королевой, которая управляет всеми выводками.

БОЙ

Когда паразит чувствует присутствие добычи, он выкарабкивается из-под земли, и начинает подползать к жертве с максимально возможной скоростью. Клещи чувствуют идущего по пустыне человека в радиусе 100 футов, лошадь в радиусе 200 футов и повозку в радиусе 400 футов.

Улучшенное хватание: Прерывеый клещ атакует жертву, прыгая ей в рот. В самый последний момент, клещ раздвигает губы жертвы своими крючками, закрепленными на передних лапах. Для того, чтобы узнать преуспел ли паразит в нападении требуется совершить противоположные проверки умений Лазанье против проверки Силы (ее должна выкинуть жертва). Если клещ побеждает, то он проникает в рот живого существа и проскальзывает в горло. Далее бестия проникает своими лапками во внутренности жертвы и начинает пить кровь со скоростью 1d4 пункта жизни в час.

Пожирая кровь хозяина, клещ становится больше. Когда жертва умирает, паразит становится столь большим, что не может оставаться в хозяине. По этой причине, он прокладывает себе путь на волю. Любое человек, видевший бегство клеща, должен совершить проверку страха против DC = 15. В случае провала проверки, свидетель избавляется от части своего обеда (вследствие тошноты).

Слабости: Единственный способ избавиться от паразита, влить в горло его хозяина добрую кварту касторки. Для того, чтобы проглотить масло, человек должен совершить спасбросок стойкости против DC = 15. В случае успеха, клещ выбирается наружу за 1d4 оборота, нанося повреждения каждый оборот выкарабкивания.

ГИГАНТСКИЙ ЧЕРВЬ

Колоссальная аберрация

HD: 16d10+112 (200hp)

Инициатива: +4 (+4 DEX)

Скорость: 20ft, прорывание туннелей 20ft

АС: 24(-4 размер, +3 Dex, +15 естественная)

Атаки: Укус +20 ближний бой

Урон: Укус 2d8+12

Радиус поражения: 30ft. 30ft (смешанный)/20ft

Специальные атаки: Улучшенное хватание, Проглатывание

Специальные особенности: Чувство дрожи земли

Спасброски: Стойкость +17, Рефлекс +12, Воля +4.

Характеристики: STR 35, DEX 6, CON 25, INT 10, WIS 8, CHA 8

Умения: Тонкий слух +16.

Навыки: Бдительность

Климат/Территория: Мохаве, Соляные Озера, Плохие земли

Организация: Одиночки или Стая (4 особи)

Уровень сложности: 12

Сокровища: Нет

Прогресс: 16-32 HD (Титанический), 33-45HD (Колоссальный)

Эссенция мертвых: Каждый выводок червей имеет собственную уникальную эссенцию. Черви Мохаве, даруют мертвым постоянный бонус к атаке +1, тогда как Черви Плохих Земель дают бонус +1 к Прятанью и Бесшумному передвижению. Твари живущих у соляных озер, увеличивают базовую скорость мертвеца на 5 футов.

Гигантские черви, это огромные создания, из головы которых растет целый лес щупалец. Твари имеют огромный рот, внутри которого расположены могучие пилоподобные зубы. Некоторые люди называют этих существ «трещетки», вследствие того, что зубы жертвы начинают стучать, когда она чувствует передвижение огромного существа, скользящего под покровом земли. Первые гигантские черви были открыты на территории Мохаве. Несколько позже их разновидности были найдены в Дакоте и у Великих Соляных Озер Юты.

Каждая разновидность червей имеет свою собственную окраску и поведение. Если твари, обитающие в Мохаве, упорно гонятся за добычей, то существа из Дакоты терпеливо ждут жертву в засаде. Бестии, заселившие Юту, значительно меньше своих старших братьев. Однако, их малые размеры с успехом компенсируются врожденным проворством, а также неутомимым желанием преследования паровых экипажей, которые путешествуют по бескрайним пустынным регионам штата. Как и Лабиринтные драконы, в местах своего обитания черви считаются удивительные, но все-таки естественными животными. Обитатели восточного побережья, считают, что жители запада частенько преувеличивают размер кольчатых тварей, хотя последние уверены в своей правоте.

Большинство людей, имеющих дело с червями (к примеру, охотники Десерета), верят, что эти создания действуют подобно волкам. На самом же деле, черви не животные. Это древние, необычайно интеллектуальные существа, которые всеми силами пытаются вывести гибрид червя и человека – так называемого вормлинга (данный процесс детально описан в приключении *Черви!* и сеттинге *Мертвые Земли: Ад на Земле*).

БОЙ

Чувство дрожи земли: Черви чувствуют свою добычу по той вибрации, которую он производит при передвижении. На расстоянии в 200 ярдов они могут с легкостью почувствовать шаги человека. Если жертва монстра, пытается передвигаться бесшумно, проверка осуществляться путем броска на тонкий слух против броска на бесшумное передвижение. Тварь может почувствовать лошадь на расстоянии в 400 футов, а повозку даже за 600 футов. Стоит отметить, что если жертва бежит, то на ее бросок бесшумного передвижения накладывается штраф –4.

Улучшенное хватание: Когда червь устремляется за своей добычей, он прокладывает путь под землей и стремиться схватить пищу своими щупальцами. Несмотря на то, что у червя много конечностей, он никогда не пытается ловить сразу же несколько жертв. Если червь видит всадника сидящего на коне, то он, скорее всего, сконцентрирует внимание на одном живом существе.

Щупальца обладают силой 18 и длиной, равной четверти туловища червя. Когда бестия попадает в цель, она может совершить автоматический захват противника. В случае успеха, чудовище начинает тянуть жертву в свою всепоглощающую пасть. Каждый провал противоположной проверки сил, приводит к тому, что жертва оказывается на 5 футов ближе ко рту монстра. В том случае, если потенциальная пища оказывается рядом со ртом, она считается проглоченной (см. ниже).

Каждое щупальце имеет 20hp. При этом, дробящие и колющие атаки приносят ему лишь 1 пункт урона (дробовики и режущее оружие, причиняют полные повреждения).

Проглатывание: Создание, оказавшееся в отравленных зубах монстра получает 1d8 пунктов урона в оборот. Черви гораздо умнее, чем принято о них думать. Они вполне способны додуматься до отлова команды спасения, которая может прийти на помощь изначальной жертве.

Умения: Черви имеют расовый бонус +10 к умению Тонкий Слух. Однако данный бонус применяется только в том случае, если тварь бесшумно сидит под землей, дожидаясь появления добычи.

ПЕРЕКАТИ ПОЛЕ

Маленькое растение

HD: 1d8(5)

Инициатива: +2 (DEX)

Скорость: 40ft

АС: 13(+1 размер, +2 Dex)

Атаки: Рот +4, Колючки +1

Урон: Укус 1d4, Колючки 1d4

Радиус поражения: 2 1/2ft. 2 1/2ft /2 1/2ft

Специальные атаки: Потеря характеристики

Специальные особенности: Иммунность, Смотрите ниже

Спасброски: Стойкость -1, Рефлекс +2, Воля -1.

Характеристики: STR 7, DEX 14, CON 8 INT 4, WIS 4, CHA 8

Умения: Тонкий слух +10.

Навыки: Нет

Климат/Территория: Сухие пустыни

Организация: 2-20

Уровень сложности: 1/2

Сокровища: Нет

В страшном мире мертвых земель, даже перекаати-поле стремятся убить героев. Перекаати Поле – это отвратительные твари, которые маскируются под обычное безмозглое перекаати-поле растительного происхождения. За исключением зубов, рассматриваемые монстры во многом подобны маленьким кустарникам, которые катятся по пустыне по воле ветра.

Перекаати-поле, накатываются на своих жертв, пытаются ранить последних острыми колючками своего тела. Зубы и шипы твари пронзают кожу пойманного существа, и начинают выкачивать из него теплую кровь.

Стремясь к более эффективной охоте, перекаати-поле любят путешествовать стаями. Стоит отметить, что голодные чудовища не будут нападать на жертву, несущую в своих руках огонь, поскольку в некормленном состоянии они абсолютно обезвожены и, подобно спичкам, легко вспыхивают от пламени. Наевшиеся перекаати-поле выглядят как влажные груды окровавленных морских водорослей, которые не могут двигаться.

БОЙ

Иммунность: Колючее тело перекаати – поля, обладает неуязвимостью к колющим атакам (за исключением выстрелов из дробовика, которые наносят существу половинный урон).

Улучшенное хватание: Когда перекаати-поле успешно попадает в цель, оно может схватить своего противника (используя DEX). В случае успеха, существо испытывает 1d4 пункта STR и продолжает иссушать жертву до тех пор, пока

последняя не упадет на землю или растение не будет убито. Испивая кровь, создание может проводить результативные атаки шипастыми ветками в целях отпугивания или захвата других противников.

Огонь: Урон от огня наносит перекаати – полю удвоенные повреждения.

Растение: Перекаати – поле обладает иммунитетом к *сну*, *параличу*, *удержанию* и *полиморфизму*. Они не страдают от критических попаданий, а также от заклинаний, воздействующих на разум. Путешествует перекаати – поле в слепую, поскольку у него нет глаз. В то же самое время, существа могут чувствовать теплую кровь на расстоянии в 120 футов.

Умения: Перекаати – поле получает расовый бонус +10 к умению Тонкий Слух.

БРЮШНОЙ СМЕРЧ (ТАММИ ТВИСТЕР)

Малая аберрация

HD: 1d8(hp 9)

Инициатива: +2 (DEX)

Скорость: 1ft

АС: 12(+2 Dex, +2 умение прятаться)

Атаки: Щупальца +3 (ближний бой)

Урон: 1d4+2

Радиус поражения: 1ft. 1ft / 5ft

Специальные атаки: Улучшенное хватание

Специальные особенности: Тайное убежище

Спасброски: Стойкость 0, Рефлекс +2, Воля +1.

Характеристики: STR 14, DEX 14, CON 18 INT 2, WIS 10, CHA 2

Умения: Прятанье +6.

Навыки: Нет

Климат/Территория: Техас

Организация: Одиночка (Паразит)

Уровень сложности: 2

Сокровища: Нет

Мировоззрение: Хаотично - Злое

Прогресс: Нет

Брюшные смерчи, это отвратительные маленькие паразиты, которые вселяются в тело хозяина и растут до тех пор, пока не проявляют себя в виде торчащей из живота отвратительной пасти с несколькими свисающими щупальцами. Спустя три дня после начала инфекции, тварь достигает размера кулака. Через семь дней, она становится чуть больше кошки. За это время, тварь преобразается из невидимой каракатицы в шипастый довесок на теле хозяина, имеющий связь с центральной нервной системой. Спустя неделю после начала заражения, носитель паразита становится безмозглой куклой, действующей по указу твари. Человек, попавший под контроль Брюшного Смерча, отличается медлительностью мыслительных процессов, вследствие чего с трудом способен выдавить из себя пару простых слов, да вспомнить имена ближайших друзей. Любой человек, знающий жертву достаточно близко, сразу же заметит странную аномалию в его поведении, которую иногда объясняют прогрессирующей лихорадкой.

Брюшной смерч взирает на мир при помощи небольшого глазного отростка, который он пропускает через специальную дырку, выгрызенную в животе жертвы. Целью чудовища, является собственное размножение в плоти других

существ, которое оно осуществляет с помощью своих микроскопических наследников.

Если носитель паразита оказывается в нескольких дюймах от другого живого существа, бестия ударяет потенциальную жертву своим колючим щупальцем. В случае успешного попадания и нанесенного (хотя бы в размере 1hp) урона, паразит выпускает своих маленьких потомков в кровеносную систему нового носителя.

БОЙ

Цепкие щупальца: Даже хорошие доктора могут испытывать трудности, связанные с удалением, развившегося брюшного смерча. Связь твари с центральной нервной системой, требует навыка врачевания, бросаемого против DC=25. При этом, даже в случае успеха, операция будет идти не меньше десяти минут, в течение которых, паразит не будет терпеливо ждать, наблюдая за тем, как враги оттяпывают ему щупальца. В Техасе есть всего несколько докторов, которые могут эффективно разобраться с данной проблемой.

Маскировка: Если носитель заразы подвергается операции, тварь получает 50% бонус к маскировке (в том случае, если паразит совершает бросок на Прятанье, против броска хирурга на Лечение). В случае провала, существо скрывается в мускульных тканях жертвы и получает 100% маскировку.

Слабости (острая пища): Единственный способ отделаться от маленькой бестии, заключается в том, чтобы поедать как можно больше острой пищи. К примеру, острое жаркое из шакалопа, наносит такой сильный пинок по твари, что она самостоятельно отваливается через несколько минут после начала обеда (естественно, щупальца наносят жертве 3d6 пунктов урона).

Кислота также способна спугнуть паразита, но я думаю, что это не лучший способ лечения, если ты конечно, не проклятый. Впрочем, я сразу же замечу, что Брюшные Смерчи не обладают способностью жить в мертвом теле. Некоторые безумные ученые используют гидрохлорную кислоту, для того, чтобы успокоить людей, считающих себя заразившимися. Во всяком случае, похоже на то, что вышеозначенная дрянь убивает всех микроскопических детенышей паразита.

ХОДЯЧИЙ МЕРТВЕЦ

Средний Мертвец

HD: 2d12+3(hp 16)

Инициатива: -1 (DEX)

Скорость: 30ft

АС: 11(-1 Dex, +2 естественное)

Атаки: Удар +2 (ближний бой)

Урон: Удар 1d6+1

Радиус поражения: 5ft. 5ft / 5ft

Специальные атаки: Нет

Специальные особенности: Мертвая плоть

Спасброски: Стойкость 0, Рефлекс -1, Воля +3.

Характеристики: STR 13, DEX 8, CON --, INT 10, WIS 10, CHA 1

Умения: Блеф +5, Лазанье +3, Прятанье +5, Тонкий Слух +5, Бесшумное передвижение +5, Поиск +2.

Навыки: Огнестрельное оружие, Простое оружие

Климат/Территория: Любая

Организация: Группа (11-20)

Уровень сложности: 1

Сокровища: Стандартные

Мировоззрение: Хаотично - Злое

Прогресс: Нет

Живые мертвецы – умные убийцы, призванные к жизни темной силой Рекконеров (или черных колдунов), для того, чтобы сеять в мире людей ужас и разрушение. Маниту, которые обитают в этих движущихся оболочках, имеют свои собственные индивидуальности. Некоторые предпочитают таиться в тенях, тогда как другие, жадно гонятся за двуногим мясом. Мертвецы с радостью пожирают не только чужую плоть, но и человеческие мозги. Полученную таким образом энергию, маниту используют для поддержания собственного мертвого тела в приемлемом виде.

БОЙ

Мертвая плоть: Мертвецы имунны к заклинаниям, воздействующим на разум, а также к яду, сну, параличу, удержанию и заражению болезнями. Они не страдают от критических попаданий, дополнительного урона, поражающих способностей, испивания энергии, или смерти от массивного повреждения.

ХОДЯЧИЙ МЕРТВЕЦ (ВЕТЕРАН)

Средний Мертвец

HD: 4d12+6(hp 34)

Инициатива: -1 (DEX)

Скорость: 30ft

АС: 11(-1 Dex, +2 естественное)

Атаки: Удар +2 (ближний бой)

Урон: Удар 1d6+1

Радиус поражения: 5ft. 5ft / 5ft

Специальные атаки: Нет

Специальные особенности: Мертвая плоть

Спасброски: Стойкость 0, Рефлекс -1, Воля +3.

Характеристики: STR 13, DEX 8, CON --, INT 10, WIS 10, CHA 1

Умения (30): Блеф +5, Лазанье +3, Прятанье +5, Тонкий Слух +5, Бесшумное передвижение +5, Поиск +2.

Навыки: Огнестрельное оружие, Простое оружие

Климат/Территория: Любая

Организация: Взвод (6-10)

Уровень сложности: 2

Сокровища: Стандартные

Мировоззрение: Хаотично - Злое

Прогресс: Нет

Мертвые ветераны, созданы совсем из другой плоти, нежели их обычные туповатые собратья. Довольно часто, подобными мертвецами становятся солдаты, восставшие на полях сражений, где их настигла смерть.

Любой черный маг, знающий заклинание *animate dead*, и, обладающий необходимым инвентарем, может поднять армию, половина которой как раз и состоит из мертвецов ветеранов.

БОЙ

Тактика: В бою, ветераны мертвецы, как правило, используют весьма умелую тактику. Очень часто у них есть качественное оружие и боеприпасы, которыми они умеют пользоваться.

Мертвая плоть: Мертвецы имунны к заклинаниям, воздействующим на разум, а также к яду, сну, параличу, удержанию и заражению болезнями. Они не страдают от критических попаданий, дополнительного урона, поражающих способностей, испивания энергии, или смерти от массивного повреждения.

СТЕНОЛАЗ

Огромная аберрация

HD: 12d8(hp 114)

Инициатива: +2 (+2DEX)

Скорость: 40ft, лазание 30 ft.

АС: 20(-2 размер, +2 Dex, +10 естественное)

Атаки: Укус +14, Удар хвостом +9

Урон: Укус 2d8, Удар Хвостом 1d6

Радиус поражения: 10ft. 20ft / 10ft

Специальные атаки: Хлопок

Специальные особенности: Нет

Спасброски: Стойкость +9, Рефлекс +5, Воля +6.

Характеристики: STR 20, DEX 13, CON 20, INT 3, WIS 6, CHA 10

Умения: Тонкий Слух +7, Обнаружение +7.

Навыки: Нет

Климат/Территория: Скалы и утесы

Уровень сложности: 10

Прогресс: 13-15 HD (Огромный), 16-20HD (Титанический)

Эссенция проклятых:

Проклятый, поглотивший эссенцию стенолаза, получает возможность выпускать из своих ладоней небольшие, гротескно выглядящие крючки, с помощью которых он может ползать по вертикальным поверхностям (+4 к умению Лазанья). Стоит отметить, что в бою, эти отростки не имеют никакой практической пользы.

Когда путешественники Таинственного запада идут через мглистые каньоны, или узкие расщелины, они всегда внимательно смотрят, на нависающие над ними скалы. Здесь, среди камней и утесов скрываются отвратительные бестии, которые охотятся за теплым человеческим мясом.

Стенолазы, это опасные хищники, которые сидят на теневых поверхностях скал и ожидают того момента, когда под ними пройдет неосторожная жертва. Своим видом, эти создания похожи на дикую помесь паука с ящерицей, покрытую отвратительными заостренными отростками.

Когда твари замечают добычу, они стрелой прыгают из своей засады, и атакуют выбранную жертву. Как правило, добыча не успевает заметить стенолаза до тех пор, пока не становится слишком поздно (хорошая причина для того, чтобы совершить проверку на удивление).

Перед прыжком, стенолазы соблюдают максимально возможное молчание, и легкое постукивание их коготков, является единственным, исходящим от хищника звуком. Когда тварь хватает свою жертву, она издает тихий свистящий звук.

БОЙ

Умения: Стенолазы получают расовый бонус +4 к умениям Тонкий Слух и Обнаружение.

ВЕНДИГО

Большой Магический Монстр (Ледяной)

HD: 8d10(hp 77)

Инициатива: +2 (DEX)

Скорость: 40ft

АС: 16(+2 Dex, +4 крепкая шкура)

Атаки: 2 когтя +13, Укус +2

Урон: Когти 1d6+5, Укус 1d8+2

Радиус поражения: 5ft. 5ft / 5ft

Специальные атаки: Нет

Специальные особенности: Сопротивление урону 5/+1, виденье во тьме 100 ft

Спасброски: Стойкость +12, Рефлекс +10, Воля +3.

Характеристики: STR 20, DEX 14, CON 18, INT 10, WIS 10, CHA 14

Умения: Лазанье +6, Прятанье +7, Запугивание +7, Тонкий Слух +5, Бесшумное передвижение +3, Знание дикой природы +3.

Навыки: Простое оружие, Рассечение, Великое Рассечение, Силовая атака

Климат/Территория: Любая холодная территория

Организация: Одиночки

Уровень сложности: 7

Сокровища: Нет

Мировоззрение: Хаотично - Злое

Прогресс: Нет

Эссенция проклятых: Проклятые, выпившие эссенцию вендиго, получают бонус сопротивления к холоду +10.

Вендиго – это ужасные твари, покрытые густым черным мехом. Конечности этих чудовищ кончаются огромными загнутыми когтями, а их бездонный окровавленный рот наполнен множеством острых, словно кинжал, зубов, между которыми таятся куски гнилого мяса. Эти создания, часто прячутся в зимней пурге, запугивая потенциальных жертв ужасающими, скрежещущими воплями. Когда потенциальная еда оказывается напуганной (к примеру, проваливает бросок на страх), вендиго устремляется в бой. По возможности, эти снежные бестии пытаются разделить своих жертв и убить их по отдельности.

БОЙ

Слабости: Если влить в глотку вендиго немного теплого жира, то тварь умирает немедленно, после чего рассыпается в склизкую окровавленную грудку плоти.

Оружие: Некоторые вендиго (25%) несут с собой острые копыя, сделанные из дерева и костей предыдущих жертв. Это ужасающее оружие наносит 2d6+5 (19-20/x3) пунктов урона.

БЕЛЫЙ ВЕНДИГО

Большой Магический Монстр (Ледяной)

HD: 10d10(hp 104)

Инициатива: +2 (DEX)

Скорость: 40ft

АС: 16(+2 Dex, +4 крепкая шкура)

Атаки: 2 когтя +17, Укус +12

Урон: Когти 1d6+7, Укус 1d8+3

Радиус поражения: 5ft. 5ft / 5ft

Специальные атаки: Нет

Специальные особенности: Сопротивление урону 10/+2, виденье во тьме 100 ft

Спасброски: Стойкость +12, Рефлекс +10, Воля +3.

Характеристики: STR 20, DEX 14, CON 18, INT 10, WIS 10, CHA 14

Умения: Лазанье +6, Прятанье +7, Запугивание +7, Тонкий Слух +5, Бесшумное передвижение +3, Знание дикой природы +3.

Навыки: Простое оружие, Рассечение, Великое Рассечение, Силовая атака

Климат/Территория: Любая холодная территория

Организация: Одиночки

Уровень сложности: 10

Сокровища: Нет

Мировоззрение: Хаотично - Злое

Прогресс: Нет

Эссенция проклятых: Проклятый выпивший спиритуальную эссенцию белого вендиго получает в качестве бонуса дополнительные HP суммарное количество которых, равно половине базового значения его здоровья. Бонус накладывается на мертвеца только после сна.

Ребята пожирающих плоть своих близких и родственников становятся белыми вендиго. Эти твари немного больше и намного страшнее своих черных коллег. Несмотря на то, что между разновидностями монстров есть отличия, их не так уж и много и они все приведены в вышеозначенной таблице.

ЛЕТУЧИЙ ВЕНДИГО

Большой Магический Монстр (Ледяной)

HD: 8d10(hp 77)

Инициатива: +2 (DEX)

Скорость: 25ft, 120ft полет (неловкий)

АС: 16(+2 Dex, +4 крепкая шкура)

Атаки: 2 когтя +13, Укус +8

Урон: Когти 1d6+7, Укус 1d8+3

Радиус поражения: 5ft. 5ft / 5ft

Специальные атаки: Нет

Специальные особенности: Сопротивление урону 10/+2, виденье во тьме 100 ft

Спасброски: Стойкость +12, Рефлекс +10, Воля +3.

Характеристики: STR 20, DEX 14, CON 18, INT 10, WIS 10, CHA 14

Умения: Лазанье +6, Прятанье +7, Запугивание +7, Тонкий Слух +5, Бесшумное передвижение +3, Знание дикой природы +3.

Навыки: Простое оружие, Рассечение, Великое Рассечение, Силовая атака

Климат/Территория: Любая холодная территория

Организация: Одиночки

Уровень сложности: 8

Сокровища: Нет

Мировоззрение: Хаотично - Злое

Прогресс: Нет

Эссенция проклятых: Проклятый выпивший спиритуальную эссенцию белого вендиги получает в качестве бонуса дополнительные НР суммарное количество которых равно удвоенному значению его базового здоровья. Бонус накладывается на мертвеца только после сна.

Летучие вендиги довольно редки, и существует большая вероятность того, что твои герои так и не сумеют встретиться с этой бестией. Своим внешним обликом летучий вендиги похож на белого вендиги у которого вместо рук растут два огромных крыла. Ноги этих тварей длинные, сильные и кончающиеся двумя огромными когтями. Голова бестии схожа с головой обыкновенного вендиги. При этом, зубы летучего существа более длинные и острые.

Летучие вендиги нападают на своих противников с неба, после чего хватают их когтями за шиворот и поднимают в холодный воздух. Набрав высоту, бестии ускоряются до таких скоростей, что их жертва начинает получать урон от сильных воздушных потоков и трения. Летучие вендиги атакуют тех, кто прячет еду от своих товарищей. Стоит отметить, что в бестий превращаются персонажи, погибшие от недоедания, намеренно созданного их товарищем по путешествию.

БОЙ

Смерть с неба: Когда летучий вендиги совершает успешное нападение, он должен выполнить проверку Хватания. Если проверка успешна, тварь поднимается в холодный воздух и начинает набирать скорость. Магическое трение о воздух достигает таких степеней, что жертва чудовища просто сгорает в атмосфере. За один оборот такого полета, жертва вендиги получает 2d6 пунктов урона. При этом, высота возможного падения эквивалентна 1d10 x10 футов.

ЧАСТЬ 11: РЕЛИКВИИ

Магия мертвых земель способна проявить себя не только в людях и бестиях, но и в предметах. Поскольку в мире Мертвых Земель магия все еще является опасной диковиной, о реликвиях знает ограниченный контингент специалистов и знатоков. Подобные недостаток с легкостью компенсируется тем, что арканские предметы «Мертвых земель» мощнее своих средневековых аналогов. Реликвии начали свое существование задолго до появления рекконеров. Поскольку, в то время, арканная сила мира была куда сильнее настоящей, избыток энергии мог влиться в новые артефакты. Никто не знает, почему рекконеры не обратили свое внимание на данную опасность, и позволили борцам со злом применять потенциально опасные (для них) предметы. Вполне возможно, что энергетический всплеск, был вызван самими рекконерами для достижения неких темных целей.

В то же самое время, есть вероятность того, что Твари судного дня, намеренно разрешили создание артефактов, безрезультатное использование которых, должно было показать спасителям мира всю тщетность их вечной борьбы.

В этой главе вы сможете найти несколько реликвий, которые могут быть найдены на территориях Таинственного Запада. Большинство из них имеют самое прямое отношение к легендарным обитателям Американского континента. Впрочем, никто не запрещает вам создавать собственные реликвии, базируясь на событиях проводимой кампании.

После краткого описания Реликвии, вы можете найти *Силы*, которыми она обладает, а также *Проклятья* – особые отрицательные черты, оказывающие непосредственное влияние на носителя артефакта.

В большинстве случаев, силы предмета связаны с окутывающей его историей. Как правило, артефакт оказывается, связан с каким-либо событием, в котором он принимал участие, или во время которого он был создан. Значок Уайта Эрпа, меч Кортеса или парные револьверы Судей Висельников отличные примеры подобных вещей. Кроме того, в главе присутствуют и другие, гораздо более мощные артефакты, которые творят историю, имея свою собственную легенду.

К несчастью, большинство артефактов появились благодаря пролитой крови. По этой причине, они сохранили в себе отдельные отрицательные черты бывших хозяев. Помните, что присваивать артефакт нужно предельно осторожно. Кто знает, может быть побочных эффектов у него будет больше чем положительных черт.

ПОСЛЕДНИЙ НОЖ БОУИ

Джим Боуи держал этот нож в руке, когда был убит солдатами Санта Анны, осаждавшими форт Аламо.

Силы: Нож наносит +3 пункта урона. Если противник обладателя артефакта хотя бы наполовину мексиканской крови, то он должен совершить спас бросок на стойкость против DC=15, или немедленно умереть.

Проклятья: Владелец предмета начинает испытывать дикую ненависть по отношению к мексиканцам.

МЕЧ КОРТЕСА

В 1521 году, Фернандо Кортес завоевал империю Ацтеков. Означенный меч, конкистадор пронес с собой через всю кампанию завоевания, в результате

которой, с земли была стерта древняя индейская цивилизация. Таким образом, нет ничего удивительного в том, что след злых деяний прошлого отпечатался на острой поверхности меча.

Силы: Меч Кортеса подобен мечу +3.

Проклятья: Каждый раз, когда меч наносит урон врагу, руки его хозяина покрываются липкими каплями крови. С каждой раной на теле противника, пятно разрастается все больше и больше, покрывая кровью руку хозяина до самых локтей. Несмотря на то, что кровотечение не вредит персонажу, его никто не в силах остановить. Багровые потоки изрядно портят одежду и вызывают немалые подозрения в цивилизованном обществе. Стоит отметить, что даже бинты не способны остановить кровотечение магической природы.

Индейцы, Мексиканцы и другие коренные обитатели Северной Америки, считают багровые проявления знаками зла, и не будут иметь ничего общего с героем, если имеют доброе или нейтральное мировоззрение.

БИЧ БЕЗУМНОЙ ЛОШАДИ

Битва за Литтл Биг Хорн была важнейшим элементом в планах Рекконеров. По этой причине, в эти кровавые дни было выковано несколько ужасающих артефактов. Одним из самых могущественных арканских предметов того периода является Бич Безумной Лошади. История появления этого артефакта такова. Пока Кастер стрелял из своего револьвера, скрываясь от вражеских пуль между телами своих умирающих солдат, индеец по имени Безумная Лошадь подкрался к генералу сзади и ударил его своим бичом. Несмотря на то, что Кастер выжил в резне, действие индейца повлекло за собой формирование нового артефакта.

Силы: Любой человек, в жилах которого течет хотя бы половина индейской крови, может с успехом использовать этот предмет. Когда артефакт наносит в бою первый удар по противнику, владелец предмета получает Метку Судьбы.

Стоит отметить, что артефакт работает только тогда, когда противник владельца вооружен и опасен. Кроме того, арканский предмет никогда не срабатывает против одного и того же противника дважды. Удар по спящему противнику также не приносит никаких бонусов, если владелец артефакта в начале не разбудил своего врага. Использование предмета в ближнем бою требует успешной атаки касанием.

Проклятья: Нет. Однако, Сиу знают про него и желают, чтобы бич оставался в руках их людей.

ПУЛЯ МЕРТВЕЦА

Если во время дуэли, произошедшей в жаркий полдень, умирает один из стрелков, то пули, находящиеся в его револьвере, могут впитать в себя жуткую мистическую силу Таинственного Запада. При этом, погибший противник не должен быть слабаком, которого пристрелят, словно корову на бойне. В любом случае, маршал сам должен решить, достоин ли персонаж арканской трансформации пуль.

Силы: Пуля мертвеца наносит дополнительный урон +3

Проклятья: Когда вышеозначенные пули заряжены в револьвер, игрок получает штраф -4 (как во время дуэли) на Быстрое Выхватывание Оружия. Можно считать, что это последняя шутка мертвеца.

ЛОВЕЦ СНОВ

Индейцы тихоокеанского побережья делают эти предметы для того, чтобы отпугнуть от себя дурные сны и кошмары. Забавно, но артефакт действительно работает.

Силы: Любой человек, заночевавший в комнате, в которой расположен ловец снов, спит спокойно и не страдает от ночных кошмаров. Кроме того, сверхъестественные воздействия, направленные на спящего персонажа, должны преодолеть магическое сопротивление равное 15%. Проклятый, использующий этот артефакт, может получить бонус +2 к своему броску на доминирование.

Проклятье: Нет

ЗНАЧОК ЭРПА

Несмотря на то, что Эрп несколько раз участвовал в крупных перестрелках, его так ни разу никто и не подстрелил. Сейчас, это реликвию носит на своем сюртуке шериф Вичиты, тогда как Уайт добыл себе в Додж Сити новый значок.

Силы: Персонаж, атаковавший владельца данного артефакта в ближнем или дистанционном бою, страдает от штрафа на бросок атаки равного -4.

Проклятье: Герой начинает излучать невидимую ауру мощи и уважения, что дарует персонажу бонус +2 к харизме, если значок красуется на его груди. Проблемы владельца артефакта, по большей части, возникают из-за того, что все в округе начинают просить его о помощи.

КАРТЫ ХАРДИНА

Джон Уэсли Хардин – весьма жизнелюбивый человек, а вовсе не бессердечный убийца. Довольно часто он любит развлекать людей, подкидывая в воздух игральную карту и расстреливая ее из своего револьвера. Представление кончается тем, что Хардин ловит безделушку рукой, и благодарит собравшихся за представление. Действительно странно, что Джон не знает о том, что его карты обладают особой магической силой.

Силы: Персонаж, обладающий картой Хардина, получает бонус +2, к любой атаке, совершенной при помощи револьвера.

Проклятье: Владелец карты обречен на промахи, если его противником оказывается сам Хардин.

ЧЕРТЕЖИ ХЕЛЛШТОРМА

Профессор Дариус Хеллшторм всегда смотрит в будущее. Он безжалостно отбрасывает устаревшие разработки и сжигает их в пламени огня для того, чтобы мир не узнал о его страшных экспериментах. К счастью, некоторые чертежи были извлечены из машины для резки бумаги, и теперь продаются на черном рынке Города Мрака.

Силы: Любой сумасшедший ученый, воспользовавшийся чертежами профессора для постройки собственного изобретения, получает бонус +6 на умение Фундаментальное мышление. Стоит отметить, что использование готового чертежа позволяет ученому пропустить два первых шага разработки и сразу же перейти к поиску необходимых компонентов.

Проклятье: Несмотря на то, что чертежи не имеют разрушительного проклятья, их владельцы должны помнить о том, что во время своих разработок Хеллшторм мало заботился о моральной стороне дела. Компоненты, используемые в его изобретениях, частенько бывают отвратительными или просто-напросто запрещены правительством. В устройствах Дариуса,

временами, фигурируют отдельные части человеческого тела, кровь, чужая воля, живые шакалопы и иные кошмарики.

КАРТЫ ХОЙЛА

В своих путешествиях Хойл использовал множество игральных колод. Когда Хойл умер – точнее будет сказать, таинственно пропал - его карты наполнились мистической арканной силой. Сейчас, большинство этих колод принадлежат оккультным последователям исчезнувшего мистика.

Силы: Картежник, обладающий подобной картой, получает бонус +3 к умению картометания.

Проклятье: Не стоит забывать, что арканный артефакт такой силы притягивает к себе излишнее внимание Маниту, вследствие чего, картежник получает от них удвоенный урон, в случае критического промаха.

КНИГА ИГР ХОЙЛА

Естественно, что издатели, публикуя очередную редакцию Книги Игр, совершают множество ошибок, опечаток, путают странные слова и рушат иерархию гримуара. Таким образом, из новых изданий книги, картежник может узнать только лишь самые простые заклинания. Такую книжонку может купить всякий любитель колдовства, всего за 25\$.

Старые версии гримуара стоят гораздо дороже, так как их сегодняшние владельцы знают истинную ценность гримуаров и понимают, что внутри ранних редакций книги можно найти более редкие расклады. Оригинальный вариант работы Хойла практически бесценен, так как на его страницах содержится более сотни магических заклинаний.

Для того, чтобы выучить все арканские новинки книги, картежник должен потратить на теорию и практику колдовства неделю реального времени. В конце этого срока, он обязан совершить бросок на умение Расшифровка против ДС из нижеследующей таблицы. В случае провала броска книга не приносит колдуну никаких преимуществ, тогда как в случае успеха он изучает новые расклады, суммарное количество которых равно текущему уровню персонажа, плюс модификатор, накладываемый интеллектом героя, плюс модификатор, накладываемый книгой. При этом игрок должен помнить о своем уровне и уровне изучаемых арканских эффектов.

Таким образом, картежник пятого уровня, имеющий интеллект 18 (+4) и книгу Игр образца 1841 года, способен выучить 10 новых раскладов.

Старые версии гримуара позволяют магам учить новые заклинания, вместе с ростом их способностей. Вместе с получением нового уровня, обычный картежник способен получить новые заклинания, общее число которых равно модификатору его интеллекта. Таким образом, картежник с модификатором интеллекта +4, и книгой игр 1841 года (+1), получает на новом уровне пять новых заклинаний, вместо стандартных 4-ех.

КНИЖНЫЕ МОДИФИКАТОРЫ ИНТЕЛЛЕКТА		
Редакция	Модификатор	ДС
1769	+5	10
1780-1800	+4	15
1801-1820	+3	20
1821-1840	+2	25
1841-1860	+1	30

1861+	0	--
-------	---	----

РЕВОЛЬВЕРЫ СУДЬИ ВИСЕЛЬНИКА

Если судья висельник оказывается повешен, его призрачные револьверы немедленно появляются в гниющих кобурах мертвеца. Этим оружием являются армейские Револьверы кольта, сделанные из мрачного серого металла. Если посмотреть на них поближе, то на гравированных боковинах оружия можно увидеть движения, терзаемых в аду душ.

Силы: Призрачные револьверы никогда не страдают от нехватки боеприпасов и не требуют перезарядки. Кроме того, каждый из них наносит 4d6 пунктов урона и обладает бонусом +2, к Выхватыванию Оружия и Запугиванию. В последнем случае, правда, бонус срабатывает только тогда, когда револьвер был вытащен из кобуры.

Проклятье: Револьверы пропадают, если их новый хозяин когда либо разыскивался правосудием, или совершил тяжкое преступление (грабеж, убийство и т.д.).

ЧЕРЕП ЛОС ДИАБЛО

Когда Лос Диябло погибает, его тело распадается в черную эссенцию зла, посреди которой остается, нетронутый разрушением плоти, рогатый череп. Люди, добывшие подобный трофей, довольно скоро узнают, что он помогает героям света и борется с мрачными порождениями рекконеров.

Силы: В радиусе 30-ти футов от черепа распространяется заклинание Bless, воздействующее на всех персонажей с добрым мировоззрением. Эффект, накладываемый вышеозначенным волшебством, является кумулятивным и может суммироваться с другими положительными проявлениями арканной энергии.

Проклятье: Череп дает бесконечное количество очков магии любому персонажу со злым мировоззрением, который держи реликвию при себе (к примеру, артефакт оказывает сильнейшее влияние на черных магов). Думаю, что не стоит говорить о том, что Агенты и Рейнджеры не любят, когда подобные черепа попадают в руки культистов, и других злодеев понимающих толк в магии.

КРЕСТ МУЧЕНИКА

Благословленные призываются на борьбу со злом гораздо чаще, чем другие персонажи. Временами, когда истинно верующий герой погибает в борьбе с ужасными силами Рекконеров, его благочестие переселяется в святой символ, висящий на его груди. Конечно, вера мученика вливается в тот предмет, который считается святым в его религии.

На Таинственном западе, большинство подобных реликвий выглядят как кресты или четки, но в некоторых случаях герои могут обнаружить, что арканские силы заполняют шаманские фетиши или мормонские библии.

Силы: Владелец подобного предмета получает бонус +2 к своему броску Веры (если это благословенный символ) или к проверке умения Ритуал (если это шаманский тотем или фетиш).

Проклятье: Нет

СВЯЩЕННЫЙ ТОМАГАВК СОЛНЦА

Этот великий артефакт Сиу даруется одному из храбрейших воинов племени сразу же по окончании ежегодного танца Солнца. Арканная энергия, собранная во время обряда, перетекает в артефакт, который, по решению вождей, передается тому человеку, что может справиться с огромной магической мощью. Раз в год со времени пробуждения Рекконеров, Сиу создают один священный томагавк и один солнечный лук (смотрите ниже). Таким образом, к настоящему времени существует 13 пар подобного оружия. Несмотря на все трудности жизни на Таинственном западе, каждая из этих реликвий до сих пор хранится у своего владельца, который не продаст ее и не отдаст никому по собственной воле. Впрочем, обладатели магического артефакта могут, на некоторое время, одолжить реликвию достойному человеку.

Силы: Священный томагавк солнца, подобен магическому томагавку +3. Во время борьбы против злых, или сверхъестественных существ, показатель его критического попадания поднимается до 18-20/x4. Индейские племена уважают владельцев этих предметов. Если владелец реликвии сможет доказать свой высокий статус, он получит бонус +4 ко всем проверкам харизмы во время общения с другим Сиу, и бонус +2, накладываемый на разговор с другим индейцем.

Проклятье: Нет. Однако, владельцы данной реликвии обязаны защищать народ Сиу от сверхъестественных ужасов и злых людей.

СОЛНЕЧНЫЙ ЛУК

Подобно священной томагавку, солнечным луком награждаются самые могучие и умелые воины племени Сиу. Как правило, вожди даруют лук наиболее слабому из двух избранных воинов, награждая победителя священным томагавком Солнца.

Силы: Солнечный лук - это мистический короткий лук +3. Во время борьбы против злых, или сверхъестественных существ, показатель его критического попадания поднимается до 18-20/x3. Индейские племена уважают владельцев этих предметов. Если владелец реликвии, сможет доказать свой высокий статус, он получит бонус +4 ко всем проверкам харизмы во время общения с другим Сиу, и бонус +2, накладываемый на разговор с другим индейцем.

Проклятье: Нет. Однако, владельцы данной реликвии, обязаны защищать народ Сиу от сверхъестественных ужасов и злых людей, сражаясь с ними при помощи священного оружия.

НЕЧИСТЫЙ СИМВОЛ, МЛАДШИЙ

Когда лидеры темных культов и орденов погибают в бою, их черная эссенция вливается в их нечестивые иконы.

Силы: Волшебство, созданное носителем подобного артефакта, дарует не так уж и много шансов на благополучное спасение. Цель темного заклинателя, страдает от штрафа -4, накладываемого на все спасброски.

Проклятье: Нет. Однако, эти реликвии могут быть использованы только темными колдунами (то есть, NPC).

ШЕСТИЗАРЯДНИКИ ДИКОГО БИЛЛА

Наверное, каждый знает историю о том, как Дикий Билл Хикок был застрелен за карточной игрой прямым выстрелом в затылок. Однако, мало кто догадывается о том, что серое вещество Билла, покинуло его голову только лишь для того, чтобы освободить место для маниту. Пока Хикок полеживал в

земле, находясь в деревянном макинтоше, какой-то пронырливый тип удрал с его револьверами, сделав их легендой Таинственного Запада. Конечно, Дикий Билл сумел восстать из своей могилы, и теперь желает вернуть любимое оружие.

Силы: При стрельбе из этих револьверов, новый владелец может перебросить бросок на урон.

Проклятье: Персонаж, обладающий описываемым оружием, и подвергнувшийся внезапному нападению сзади, получает удвоенные повреждения.

КОНЕЦ